平成7年5月15日発行（毎月2回15日、30日発行）
第10巻第8号通巻142号
昭和62年5月6日第3種郵便物許可

VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト
May 15.1995 No.142

# GAMEST



ゲームセンターを
10倍おもしろくする本



ボヨンと一発紹介しちゃえ！ 情報流出

## ヴァンパイア ハンター

## 餓狼伝説3

STREET FIGHTER THE MOVIE
サイバーボッツ／風雲黙示録／水滸演武／ツインビーヤッホー！
バーチャファイター2／鉄拳
セガラリー・チャンピオンシップ

ドカンと一発攻略しちゃえ！ 超秘技流出
X-MEN／ウルトラ警備隊／美少女戦士セーラームーン
エアーコンバット22／ギャラクシーファイト／アウトフォクシーズ
DOUBLE DRAGON／パズルボブル
GREAT 1000 MILES RALLY／エースドライバー
ドリフトアウト'94／得点王3

ニューゲームジャングル
首都高RED ZONE／P-47 Aces
ゴールデンアックス・ザ・デュエル／バーチャストライカー
タイムボカン／脳力向上委員会

天獅子悦也先生執筆巨編
龍虎の拳2
コミック 第16回

1995
5.15
毎月15日・30日発売／特別定価
530yen



あれから12年、
伝説のアクションゲームが帰ってくる。
2P同時プレイ可能。
コンティニュー／途中参加OK。
君はこの衝撃に耐えられるか。
ELEVATOR ACTION™
-RETURNS-
TO CONTINUE
エレベーターアクションリターンズ
1983年エレベーターを縦横無尽に使い、人気を呼んだアクションゲームが、さらにヒートアップして蘇った。
テロリストが占拠する高層ビル、空港などに侵入し、証拠物件を押収し速やかに脱出せよ。
爆発まで残された時間はあとわずか。GO AHEAD！
F3
TAITO F3 PACKAGE SYSTEM™
〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 © TAITO CORP. 1995 ※ゲーム内容及び画面写真は、改良のため予告なく変更する場合がございます。



キャッチ・ザ・ハート
TAITO
パズルボブル
PUZZLE BOBBLE™
一度やったらやめられない、ハマリ度No.1!
寝ても覚めてもパズルボブル。
登場したちまち人気爆発のパズルボブル。
同じ色のボールを3個以上くっつけて、
消して行く簡単ルールだから、初心者でもOK。
4個撃ち・5個撃ち法、捨て玉撃ちなど
必殺技もある奥の深〜いゲームだ。
さあ、AMスペースへ急げ!
●2P対戦・乱入対戦OK。
株式会社タイトー®
NEO GEO™
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」








## 連続固め野郎に怒りの一撃を!
# 続・ガードキャンセラーへの道

前号を見逃したあなたへ愛の手を…。

担当：レッドK-TAN

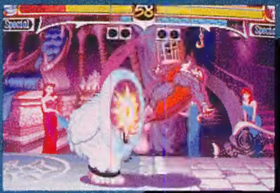
ガードキャンセルの本質とは、相手に好き放題攻めさせないためのシステムと解釈できる。

そのためにはどうすればよいのだろうか。

### どこで入力すればよいか?

要は、ガードマークが表示されている最中にコマンドを入力すればガードキャンセル(GC)となるわけだが、これが実に難しい。

しかし、こちらがガードをしているのにもかかわらず、チェーンコンボを使ってくる相手にはとてもやりやすい。



このグラフィック中にコマンドを完成させる。

だが、このガード・ガードの最中にひたすらコマンドを入力しても、立ってしまって足払いをくらったり、GCが出ないこともあるのだ。

ガード・ガードに対しても、正確な入力とタイミングが必要になるのだ。

これら注意した上でGCが出せるようになると、相手も警戒して、技を出すタイミングをずらしてくるようになる。

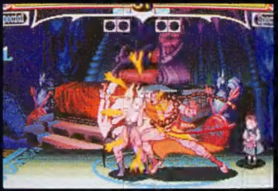
ここで→↓↘型のタイプのGR技を例にとり、一つの攻撃（立ち大Ⓚのみとか）に対する入力法を見てみよう。

これには、次に述べる①、②、③が代表的である。

**①先行入力型**

これはあらかじめコマンドを入力しておき、ガードしてからボタンを押すというもの。

**例、→↓↘から←or↙でガードしてからボタン。**



で、ガードしてボタンを押すとこうなる。



このとき入力は完了。

取りようによっては、→↓↘+ボタンという一つのコマンドとして見ることができる。

**②途中入力型**

コマンドの入力中に、ガードが入るのがこの型。

**例、→から←or↙でガードしてから↓↘+ボタンとなる。**

↓↙←型などはコマンドにガード方向が入っているので(↙←)、比較的出しやすいだろう。

**③ガード後入力型**

その名の通り、ガードしてから入力開始となる。

これは、尋常ならぬ速さが要求されるぞ。

→↓↘型はムズイが、↓↙←型はガード方向から一気にコマンドを入力できるので、やりやすさとしてはナンバー1になるだろう。

だが、実際にこれを狙っていくとなると、そう簡単にできるものではない。

小足払い一発にGRを出すなんてことは…、読みが非常に重要になってくるのだ。

### 実戦向きな方法は

狙いすぎて失敗すると、非常にリスクの大きいGR。そこでだ…。







そして斜め前へ入力して出来上がり。ここでこの小足払いをガード。ガードしたらレバーを前へ、それほど気張らなくてもいいぞ。

実戦で闘っているときの、GCをかけるタイミングの取りやすい状況を考えてみよう。
その一つとして、ジャンプ攻撃からの小足払いが挙げられる。
まず、相手のジャンプ攻撃をガードしたらレバーを前に入れ、次に来る小足払いをガードし、そこから前斜め下まで一気に入力するのだ。
入力の速さに自信があるなら、ジャンプ攻撃をガードしている最中にコマンドを入力し、小足払いをガードして、即ボタンを押すという方法もある。
こうすることによって、ジャンプ攻撃からのチェーンコンボで、地上での最初の一発目にGCをかけることができるのだ。
これも相手が慣れてくると、小足払いを出すタイミングをずらしてきたり投げがあるので、この辺はやはり心の読み合いになるだろう。
一つの技が2段～5段になっている技（オルバスの立ち中Ⓟやレイレイの立ち大Ⓟなど）などには、比較的GCがかけやすいよ。
空中で必殺技のあるキャラは、それを狙ってもいい。
しかし、空中ガードをすると間合いが離れてしまうので、ガードしたと思ったら、早めに技を出そう。でないと、技がカラ振りしてしまうぞ。
リーチの長い技を出すようにも心掛けておこう。
そうすると、今度は空中ガードからの反撃を狙う人が出てくるわけだが、こういう人には空中投げを狙っていけばいいだろう。
そのために、全キャラに空中投げが加わったのかな？（アナカリスはしょうがないが…）
どうでした？駆け引きがとてもドキドキで面白いこのゲーム…白熱した闘いがはじまりそうだ。もう始まってるか。


よっしゃあ！反撃だ!!リーチの長い技を知っておくといい。

## ヴァンパイア ハンター 隠し芸

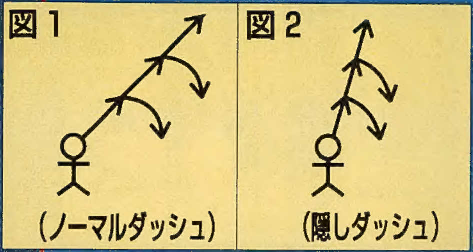
**「お!!」とビックリする隠し操作から「ふぅん…」という一発芸までを一挙放出だ。**

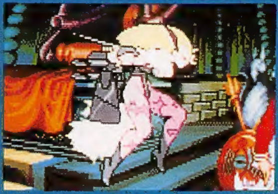
ヴァンパイアハンターには、実はインストラクションカードに書かれた技以外にも、隠し操作で変化が起こる。厳密には一部を除いて技とはいえないようなものもあるが、どれも一見の価値ありだ。

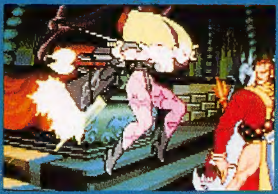
### ☆モリガン編
**●勝利ポーズ選択**
今回から加わった新グラフィックに、勝利ポーズがあるよね。あの服は2パターンあるのだが、実はこれは意図的に好きなほうを選べる。
選び方は、**決着後に勝利ポーズが出るまでⓅを3つ同時orⓀを3つ同時に押したままにしておく。**


これはⓀ×3のほう。

ちなみに、従来のコウモリに乗って浮くポーズや、「アッハハハハハ!!」とよろこぶポーズにしたいなら、ボタンには触れないようにしよう。
**●隠しボタン**
非常に性能のいい、モリガンのダッシュ。ハンターではこれに加え、違った軌道を描く隠しダッシュがある。
やり方は、小Ⓚを押したままダッシュする。
なお、このダッシュは小Ⓚを放った瞬間に、もとのダッシュ軌道に戻るぞ。フォボスのマイトランチャーなどを避けるのに使える。個人的にはうまく使えば、待ちパイロン（空中ソルスマッシャー八○）やザベル戦で重宝すると思う。





小Ⓚ押したままはこう（図2）。


これはノーマルダッシュ（図1）。

**●空中ダークネスイリュージョン**
すでに前号でも紹介されている。要は、自分が空中でも相手が空中でも出せばヒットさせることができる。従来のタイプは両者地上にいるときのみ。どちらかが空中の場合ダークネスの技が、しゃがんだ状態のグラフィックになる。
ちなみに技終了後「また遊んであげるわ!!」とモリガンがいうのは、地上ダークネスでフィニッシュしたとき。空中版では何も言わない。

### ☆サスカッチ編
**●隠し勝利ポーズ**
サスカッチが勝ったとき、ポーズを取るまでに**レバー上＋Ⓚ3つ同時に押しっ放しにし**ておくと、新しい勝ちポーズが見られる。CPU戦、対戦ともに可能。

### ☆アナカリス編
**●隠し勝ちポーズ**
CPU戦のみ可能で、**パイロンを倒す（アナカリスが2本先取したラウンド）ときにEX必勝技でKOする。**対戦ではできないので念のため。

### ☆ザベル編
**●隠し勝利ポーズ**
CPU戦でパイロンに勝つ（2本先取する）と勝利ポーズがかわる。アナカリスとは違って条件はなし。CPU戦をクリアしさえすればいい。
**●恋するザベル**
ザベルは、**レイレイと対戦するとき登場ポーズが変わる。**これは、1本目の頭のみで、2本目以降はもとに戻る。


一目ボレで心臓ドキドキザベル君。

### ☆オルバス編
**●カニバン復活**
これは前号で公開済み。オルバスを選ぶとき、**前作のヴァンパイアカラー（スタートボタンor大Ⓚ）**を選ぶ。新カラーは不可。あとは、**スペシャルゲージのあるとき、レバーを下に2回入れてⓅを2つ同時押しする。**恐怖のカニパン復活だが、スペシャルゲージを消費するのが難点。
**●謎のカエル**
オルバスステージで、オルバスがアクアスプレッドかシーレイジを使ったときに、カエルが出ることがある。これは単に4分の1の確率で出現するもので、毎回出せるわけではない。

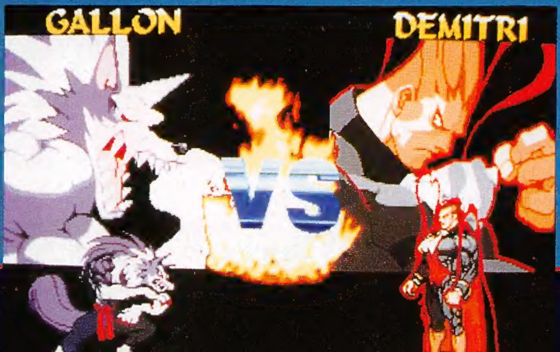
### ☆ビクトル編
**●前ダッシュ可能**
ビクトルは、グレートゲルデンハイム中のみ前方ダッシュ（レバーを⇨➡）ができる。

### ☆ガロン編
**●犬の分身**
ガロンがミラージュボディ中にアナカリスに裁かれると、犬になるが、このとき、犬もミラージュをまとっている。

### ☆レイレイ・フォボス編
**●すぐ空中ダッシュ**
地上にいるとき、レバー⇩◆と入力（2回目は入れっ放し）すると、すぐに空中ダッシュできる。

### ☆パイロン編
**●星座を変える**
コズモディスラプションを出すとき、ボタンを押したまだと少し溜めてから発射するが、**この溜めの長さによって、星座の形が4種類に変化する。**すぐ発射すると「三角定規座」になり、順に「カシオペア座」→「オリオン座」→「北斗七星」が最長。

### ☆全キャラ共通
**●隠しカラー**
実はハンターには隠しカラーが存在する。**キャラ選択画面でキャラ決定時に小Ⓟ＋中Ⓚ同時押しする。**この隠しは「ダークカラー」と呼ばれるもので、ガロン、レイレイ、デミトリなどのブラックカラーや、パイロンのダークブルーなどはカッコイイのでおすすめだ。
**●エンディング曲変化**
CPU戦でエンディングでスタッフロールが始まるときにレバーを入れておくと、いつもと違う曲が聴ける。これは前作にもあった。なお、このときⓅorⓀのどれでもいいので押しっ放しにすると、スタッフロールが早送りになる。



デミトリやガロンはすごく格好いいぞ!!

即戦力になる。活用せよ!!

# 目押し…じゃなかったハンティズムチェーンコンボス

チェーンコンボ実戦編のパートⅠとして使えるコンボ集をキャラ別に紹介。基本型だけでもできるようにしよう。

担当：C・LAN

ガードキャンセルの諸刃の剣ともいえる目押しコンボ(チェーンコンボ)。前作と比べて変わった点、そしてキャラ別に具体的な例を挙げていこう。

## ココが変わったハンターのチェーンコンボ

全般的により易しく、そしてより多彩になったチェーンコンボだが、どのように変わったのだろうか?

**①ボタンは連打でOK**

ヴァンパイアでは正確に、きちんと目押し(1回押し)しなくてはならなかったが、ハンターはタイミングも甘くなり、そしてその有効時間内にボタンが押されれば出るようになった。これでかなりやりやすくなったといえるだろう。

**②縦方向の目押しが可能**

以前は小→中→大でそれぞれ1回ずつ…つまり多くとも3種類の通常技をつなぐだけだったのが、ハンターでは小パンチから大キックまで、すべてのボタンを使ったチェーンコンボが可能になった。まあ大抵の場合はつながらない(間合いが離れすぎる)ため、どれかを省く必要がある。全キャラ共通でよく使われるのは、

小(下段)→中P→中K→大

という組み合わせだ。詳しくは後ほど説明していこう。

**③チェーンコンボでつないだ技はキャンセルが不可**



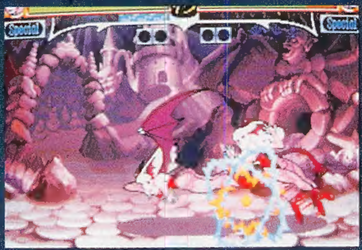
全キャラの基本型。まず小キック系の下段技から入り…、



しゃがみ中パンチ、そして…、



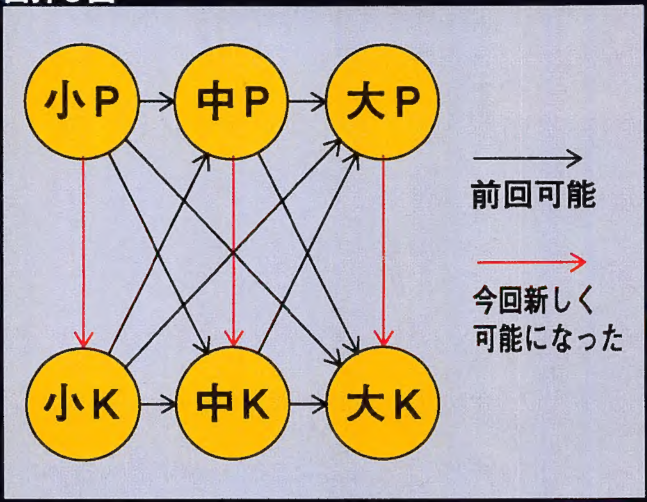
中足払い…、



最後に大足払いなどの転ぶ技でシメる。

例えばデミトリの小K→中P→カオスフレアというような連続技は不可能になっているということ。

なお、空中多段の後の必殺技は出せる。③は前よりもある意味やりにくくなった部分だが、全体を見れば、チェーンコンボはだいぶ使いやすくなっているぞ(その分ダメージは低めになっているけどね)。




## キャラ別チェーンコンボ使える事例

キャラごとに…

難…とにかく多段あるいは多くのボタンを使用するもの。立ち小パンチから入るなど、実戦度は低いものが多い。しかも密着から出すのが基本。

普…少し色をつけた普通のコンボ。②のパターンが多い。実戦的。

易…お手軽コンボ。超実戦的。

という3段階で考えてみた。ではさっそく行きましょう。

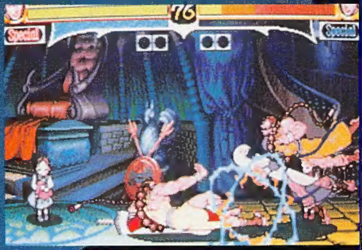
全キャラにほぼ応用できるタイプで

小(下段)→大P→大K
小→大or小→中→大(全て足払い)

に関しては省略してある。

**〈ドノヴァン〉**

難 しゃがみ小パンチ→小足払い→しゃがみ中パンチ→中足払い→レバー大キック



ダウン攻撃を考えればなるだけこちらを使いたい。

普 立ち小キック→しゃがみ中パンチ→中足払い→大足払い

**〈レイレイ〉**

難 (すべてしゃがみで)小パンチ→小キック→中パンチ→中キック→大パンチ

普 (すべてしゃがみで)小キック→中パンチ→中キック→大パンチ

易 (すべてしゃがみで)小キック→中キック→大パンチ

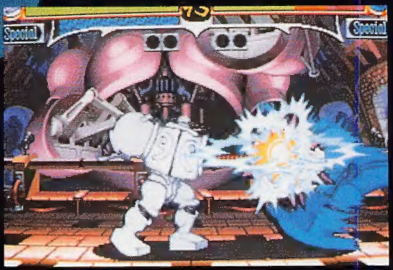
**〈フォボス〉**

難 立ち小パンチ(×2)→小足払い→しゃがみ中パンチ→中足払い→立ち大パンチ



レイレイはしゃがみ大パンチをラストにする。ノコギリは減りがイマイチだ。

普 小足払い→立ち中パンチ(×2)→中足払い→立ち大パンチ



大足払いは2段当たればこそ。たくさんつなぐときはコレ。

〈パイロン〉
難レバー小パンチ→小足払い→レバー中パンチ→中足払い→レバー大パンチ（×2）→大足払い（レバー大パンチ×3でもよい）
普（すべてしゃがみで）小キック→中パンチ→中キック→大キック


レバー大パンチは3HIT技。この2段目に目押しして…。

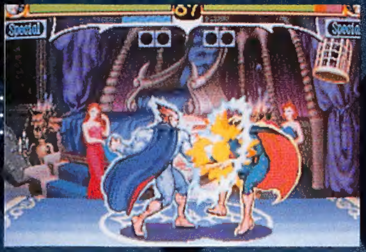

大足払いにつなぐ。ムズいが威力がダンチ。

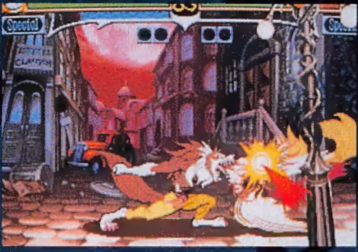
易立ち中キック→大足払い

〈デミトリ〉
難（すべて立ちで）小パンチ→小キック→中パンチ→中キック→大パンチ（or大足払い）
普（すべてしゃがみで）小キック→中パンチ→中キック→大キック

〈ガロン〉
難しゃがみ小パンチ→小足払い→しゃがみ中パンチ→中足払い→立ち大パンチ
普小足払い→しゃがみ中パンチ→中足払い→立ち大パンチ（or大足払い）


難は、小パンチ、小キックときて…


中パンチは絶対に立ちでなくてはならない。しゃがみだと大パンチが届かない。

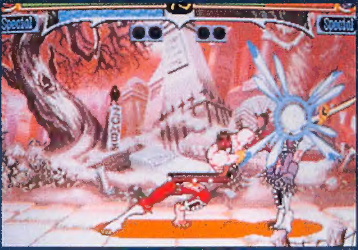

ガロンは大足払いが短いのでこれをメインに。

易小足払い→中足払い→立ち大パンチ

〈ビクトル〉
難（すべてしゃがみで）小パンチ→小キック→中パンチ→中キック→電大キック
普（すべてしゃがみで）小キック→中パンチ→中キック→大キック


難のラストは電気のみ入る。電気版中ケツ→大ケツの2段も入るよ。

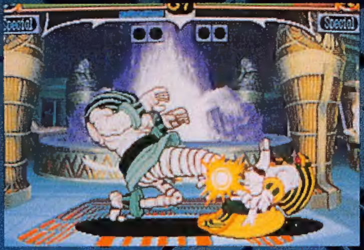
〈ザベル〉
難（すべて立ちで）小パンチ→小キック→中パンチ→中キック→レバー大パンチ（×2）
普立ち中パンチ→中足払い→しゃがみ中パンチ→中足払い→レバー大パンチ（×3）
易立ち小キック→中足払い→レバー大パンチ（×3）


やっぱり頼りになります大パンチ。

〈モリガン〉
難（すべてしゃがみで）小パンチ（×2）→小キック→中パンチ→中キック→大パンチ
普（すべてしゃがみで）小キック→中パンチ→中キック→大キック

〈アナカリス〉
難（すべて立ちで）小パンチ→小キック→中パンチ→中キック→大パンチ
普立ち小キック→しゃがみ中パンチ（×2）→中足払い→大足払い
易レバー中キック→大足払い
易しゃがみ中パンチ（×2）→立ち大パンチ→大足払い

〈フェリシア〉
難（すべてしゃがみで）小パンチ→小キック→中パンチ（×1）→中キック→大キック
普小足払い→しゃがみ中パンチ（×1）→中足払い→立ち大キック
易小足払い→しゃがみ中パンチ（×2）立ち大キック


ねりチャギから…、

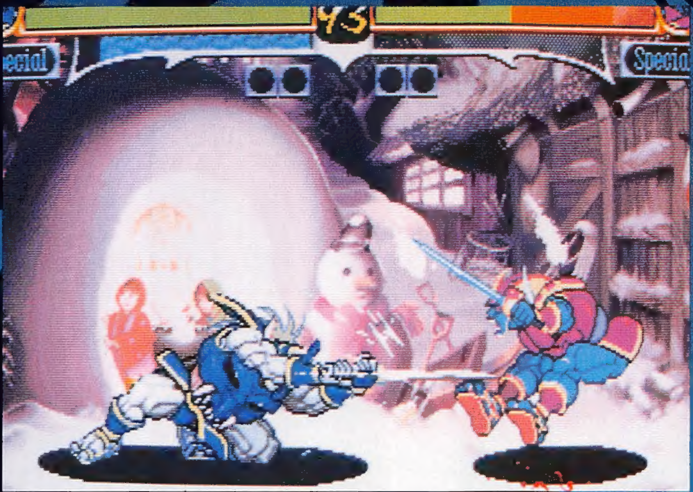

大足払い。実戦度はかなりのもの。

〈ビシャモン〉
難小キック系→立ち中パンチ（×3）→中足払い（×1）→しゃがみ大パンチ
普小キック系→しゃがみ中パンチ→中足払い（×2）→しゃがみ大パンチ
易（すべてしゃがみで）小キック→中キック（×2）→大パンチ（or大キック）

〈オルバス〉
難（すべて立ちで）小パンチ→小キック→中パンチ（×2）→中キック→大パンチ
普（すべてしゃがみで）小キック→中パンチ（×1）→中キック（×2）→大キック
易（すべてしゃがみで）小キック→中パンチ（×1）→大パンチ（×2）

〈サスカッチ〉
難（すべてしゃがみで）小パンチ→小キック→中パンチ→中キック→大キック（or大パンチ）
普右のものから小パンチを除くだけ

さて、駆け足で見てきたがどうだったかな。ジャンプからとか、小足×○から…といったものは、次号以降で。足りないかもしれないが、実際に入れる機会は地上から、というのが多いので、まず今回のもの（難は無理にとはいわないが）をマスターしよう。


この長～いしゃがみ大パンチを使わないテはねえ。

ドノヴァンと愛剣の涙の物語

# 大魔剣村

**イマイチつかみどころのない必殺技キルシュレッド。うまく操ってみたい愛剣家の方にオススメです。**

ケンネル内神田二級訓練士 SC派びく




対戦でドノヴァンを使ってみる。離れたらとりあえずはソードエレメンタルを使い、近づいたらチェーンコンボを試してみる。何か物足りない。ウム、気持ちは良く分かる。

そこでフト思った。なんかコイツつまんねーや、昔使ってたモリガンでもやろ…

## 待て〜いっ!!

キミは忘れてはいないか、キルシュレッドの存在を。なんとなく使いにくい印象を受ける技ではあるが、その特性をしっかり把握すれば驚くほど攻撃の幅が広がるのも事実。

今回はそのキルシュレッドを徹底的に追究してみよう。

## 基本性質と剣を刺すまでの過程

まずはキルシュレッドという技の基本的な性質を知ってもらおう。キルシュレッドにも小中大の3種類があり、それぞれに微妙な違いがある。

剣を刺すときの小中大は**攻撃力（回数）**の決定。小中大でそれぞれ1ヒット、2ヒット、3ヒット分に相当する攻撃力を持って地面に突き立てられる。

また剣を刺すという行動はスペシャル必殺技に対応しており、同時に2種類以上の剣刺しを行う（例えば小P、小K、中P、中Kを同時押しする）ことで6ヒット分の攻撃力を持たせることができる。詳しくは後ほど説明するが、スペシャル版の剣刺し（以後ES剣刺し）で刺された剣は「不死身の6ヒット」と呼ばれ、相手に対するダメージ・脅威を倍増する。ドノヴァンのスペシャルストックは9割がたキルシュレッドのためにあると言っても過言ではない。

ES剣刺しは非常に重要な技のひとつなので、狙ったときに完璧に出せるようボタン4つ同時押しは練習しておくことだ。ちなみに剣を刺すスピードは小のほうが速く、大のほうが遅くなっている。隙の少なさを取るか、攻撃力を取るかは状況次第。ES剣刺しは大と同じスピードだぞ。

次に剣を投げるときの小中大だが、こちらは**飛距離**を決定する。Uターンするまでが小なら短く、大なら長くはなっている。飛行速度は大のほうが速いが、こちらは気になるほどでもない。この攻撃力と飛距離だけでも多くの組み合わせができあがる。

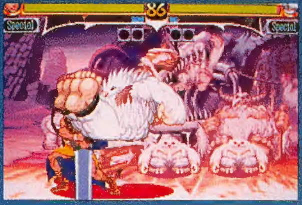
さてキルシュレッドの基本性質を語るうえで絶対に欠かせないのが無敵時間の存在。剣を突き刺しているグラフィックが表示されている間は、投げ以外の技に対して完全無敵となれる。もちろん無敵時間はごく短いし、その前後にはガード不可能な瞬間（いわゆる隙）が存在するのだが、そのわずかな無敵時間も少しの工夫で絶大な効果をもたらしてくれる。

たとえば両者の距離がいったん離れてしまい、そこから仕切り直しとなるケース。で、突如ダッシュしていき、相手が頼りにしている技（多くは大足払い）の間合いに入ると同時、あるいは直前に剣を刺すことで相手の技をスカす。もちろん剣を刺すタイミングが少しでもズレると攻撃を一方的にくらうことになるが、うまくスカすことができれば“ドノヴァン側は相手に近いところに剣を刺せるので、剣をより効果的に当てにいける”“空振りと剣刺しの隙とを比べるとドノヴァンのほうが先に動ける”ことになり、明らかに相手に接近した状態でのアドバンテージを得ることができる。大足払い一発のリスクに比べれば大きな見返りとなることだろう。



このポーズのみ無敵。ボタンを押した瞬間に無敵になれるわけではないことに注意。

受けに回った状況なら跳び込みをスカして投げることだって可能だ。いずれにしろ無敵目的で使うときはスピードの早い小を使うといいだろう。ES剣刺しは出かかりをツブされるとストックの完全なムダ使いになってしまうので、絶対に無敵目的でES剣刺しを使うという愚行は避けねばならない。



頻繁に跳び込んでくる相手にはスカし投げも有効。

## 生きている剣 死んでいる剣

ここでは剣の生き死ににつ いて考えてみよう。

たとえば大Pと大Kで剣を刺す。この剣はもちろん3発分の攻撃力を持っており、それを投げれば3発分のダメージを与えて（ガードされるかもしれないが）自分の手元に戻ってくる。

この剣は地面から放たれた瞬間から相手に到達するまでは攻撃力を持っているが、規定の攻撃回数を終了した時点で完全に攻撃力を失い、ただの飛びまわる幻影と化す。

前者のように攻撃力を持った状態を「生きている」、後者のように攻撃力を持っていない状態を「死んでいる」状態と呼ぶ。

キルシュレッドを使う際に最も重要なのは、この剣の生きている・死んでいるを見極め、完全に把握することと言える。もちろんドノヴァンを相手にするプレイヤーも剣の生き死にを見るのが大切なのは言うまでもなかろう。

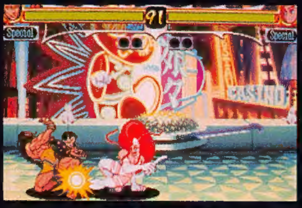
さて生きている剣が死んでしまう条件を見てみよう。

**Ⅰ規定回数を消費する**

剣を刺す際に小中大で1、2、3ヒット分の攻撃力を与えられると説明したように、その剣が持っている回数分の攻撃（ガード含む）を果たした時点で、その剣は死ぬ。

**Ⅱドノヴァンが攻撃される**

剣を飛ばして、剣がまだ生きている最中にドノヴァン自身が攻撃をくらってしまうと残りの攻撃力とは無関係に、その剣を死んでしまう。ガードした場合は生きたまま。



あいたつ。この瞬間に愛剣も無力化。

以上のふたつの条件に触れてしまったら、その後飛び回っている剣は死んでいるので急いでキャッチしよう。

しかしⅡには例外があり、スペシャルキルシュレッドに限り、ドノヴァンが攻撃を受けても剣は死なずに飛びまわるのだ。これが前述した不死身の6ヒットの正体であるけれども、ドノヴァンの状態に関わらず攻撃力を持って飛びまわる剣の与えるプレッシャーは相当のもの。というわけでスペシャルストックはできる限りキルシュレッドのために使おうという結論に達するのだ。

また通常のキルシュレッドは「行き」をガードさせると攻撃力を使い果たして死んでしまうが、ESキルシュレッドは「行き」で6発分すべて消費することはなく、生きた状態で帰ってくることを覚えておこう。これは重要。

それでは剣の生き死にが区別できるようになったら次の段階へ進んでみよう。課題は「生きている剣は最大限生かす」こと。

せっかく飛ばした剣をジャ

ンプなど避けられて、生きたまま手元に帰ってくるというのは良くあるシチュエーション。1ヒットの剣ならまだしも、6ヒットの剣をそのままキャッチしてしまってはあまりにもったいない。そこで生きて帰ってきた剣を取らずにジャンプで避けてやる。すると目標を失った剣はグルリと円を描くように画面外を旅して舞い戻ってくる。この軌道があまりに予測困難なため、この生きた剣を回すというのが有効な戦法となる。もちろん生かしている時間が長いほどドノヴァンが攻撃を受けて剣が死んでしまう危険性も増すので、やはり回すならスペシャル版がいいだろう。


避けられたら自分も避けてみよう。剣を回せるぞ。

## 手足のように言うこと聞かせてみたい

この剣は拾った物であるからして、主人はやはりドノヴァン。やはり主人であるからには、ひとクセもふたクセもあるコイツを飼い慣らしてみせるのが責務というもの。というわけで当コーナーでは代表的な剣の使い方をいくつか紹介してみよう。

その前にまず、ここで使用する用語解説から。

剣が刺さっている地点から折り返し点までを「往路」、折り返し点からドノヴァンの手元に戻るまでを「復路」、以下の写真の中でデミトリがレバーを右に入れることを「正ガード」、左に入れることを「逆ガード」と便宜上に呼ぶこととする。

**Ⅰスマイリースラッシュ**

わざわざネーミングしたものの、要はただの飛び道具、離れた間合いで刺して離れた間合いで飛ばすので、大で刺して大で飛ばすことがほとんど。防御側はもちろん正ガードでOK。


ただの飛び道具。あまり芸が無い。

**Ⅱスマイリーダークネス**

前号でも少し触れたが、剣を刺して後退することで自分と剣の間に空間を作り、そこに相手が入ってくるのを待つことで自分↓相手↓剣の並びを作る。その状態で剣を飛ばせば、後ろから飛んでくる復路の剣は逆ガードでないとガードできない。

そこでドノヴァンが正面から攻撃することでガード方向の混乱を招くのが目的。


Sダークネス。跳び込みや足払いで上下左右から揺さぶる。

しかし結論を言ってしまうと、復路の剣に対して逆ガードすればガードポーズが表示されてしまうので、正面からの攻撃も背後からの攻撃もすべて防ぎきれる。まぁ理屈は分かってても体が反応してくれるものでもないが…。

復路の剣に対して逆ガードしている相手に対しては、ひとまず目の前まで近づいてみよう。そこから小足払いを出したり、跳び込んでみたりすることで正ガードを意識させてみると効果的だ。復路の剣が当たった場合は、一気にチェーンコンボも組み込んで連続技を狙っていこう。

ガードする側は空中に退避することで、ある程度は挟み撃ちの脅威を軽減できる。往路の剣も復路の剣も**空中なら正ガードのみ**で両方とも防げてしまうのだ。

これに対するドノヴァン側の対応策は、しゃがみ大パンチ。剣を手離したときの唯一の対空技であるしゃがみ大パンチでジャンプ中の相手を落としてやろう。バックジャンプで逃げる相手に対しては、ダッシュで間合いを一気に詰めて次の攻めにつなごう。

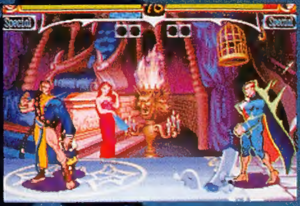

ジャンプしたほうは正ガード。それを落とすはしゃがみ大パンチ。

**Ⅲスマイリートラップ**

相手が剣の真上に乗った瞬間に剣を飛ばす。

剣を刺して退がるまではⅡと同じだが、相手が剣の近くまで来たところで飛ばす。

あるいはいったんは剣を超えて踏み込まれたものの、また剣の位置まで押し返すことができたときにも使っていける。たとえばジャンプ大キック→中足払い（で剣の上まで押して）キャンセル剣飛ばしなら連続技にもなるぞ。この場合に限らず、剣を刺すときや飛ばすときに中足払いなどにキャンセルをかけてモーションを起こすというのは非常に有効だ。


もう少し、あと一歩踏み込んでこい。


中足払いで剣の真上に押し返してから飛ばす。

**Ⅳスマイリーソニック**

剣を刺したら前進して剣↓自分↓相手の並びを作る。


Sソニックはほとんど往路で剣が死んでしまうことに注意。

その状態で剣を飛ばし、直後にダッシュ大キックやジャンプ攻撃などをかける。飛び道具と自分とが同じ方向に進んでいくという点でガイルのソニック追いかけ戦法を思い浮かべてもらえば分かりやすいかな。

剣を飛ばすときは、剣と相手との距離関係にもよるが、ほとんどの場合は大で飛ばすといいだろう。

**Ⅴ半めくりスマイリー**

スマイリーソニックの応用。剣↓自分↓相手という並びは同じだが、その間隔（特に自分と相手）が狭いときに狙う大技。

やること自体は簡単で、相手を飛び越えつつ空中で呼び戻すだけ。受けるほうは正ガード（レバー右）に入れなければならないのだが、往路の剣は飛行速度が速いうえ、ドノヴァン本体がさもめくりであるかのように跳び込んでいるので、とても反応できるものではない。

剣が当たったら着地後にさらにチェーンコンボが入るので、強力無比な連続技ができる。半めくりを狙うときは剣を当てることを前提に考えているので、なるべく剣刺しは大を使おう。


この状況にもちこむまでが大変な半めくりS。剣刺しスカし投げの後が狙いやすい。

**Ⅵ猛烈ドノヴァン**

これもスマイリーソニックの応用技。ただし相手を端に追いつめて固めるための連携技として使う。

スタートの位置関係はなるべく近間のほうが良く、剣を飛ばしてすぐに跳び込む、あるいは斜めジャンプと同時に剣を跳ばし着地したら立ち小キック、小足払い、中足払い、立ち大キックといった技で固めていく。対戦相手によってはガードキャンセルを警戒してチェーンコンボと非チェーンを併用していく。

戻ってきた剣をキャッチするまで通常技の連携を使い、剣を拾ったらまたすかさず刺して跳ばして跳び込んで…を繰り返して延々と攻めたてていくのだ。


いったん追いつめたら絶対に逃がすな!!

ポイントはスマイリーソニックとは違い、剣を刺して跳ばしてキャッチするという1セットの動作を切れ目なくつないでいかねばならないということ。流れを止めないためにも、剣を刺すのも飛ばすのも小で行い、スライディングは使わない（相手が転んでしまうため）ようにしよう。剣を刺す前に威嚇あるいは当たればラッキー程度の感覚でイフリートソードを一振りしてみるのも効果的だ。空振りしたら、また急いで剣を刺そう。

飛び出せミイラパッケージ

# アナカリス

**基本的には最後がしゃがみ大パンチだが必殺技を使いこなすにあたって、いろいろな戦略を組み立てていこう。**

担当：アナカリス王MAN




アナカリスの基本的な攻めは、ほとんど前作と変わることはない。しかし、EX必殺技や、スペシャル技を使うことによって、より面白く強く闘うことができるので、そこらもけっこう触れていこう。

## ヴァンパイアからのおさらい基本の攻め

基本は、攻めてくるやつには待ち、待つやつには攻めるが理想。その2つを、いかにして使いこなすかが勝利への道となる。

**●待つアナカリス**

やはり待ちは待ち、それほどパッとした物ではない。ただ相手が跳んで攻めてきた所に、しゃがみ大、間合いによってしゃがみ中パンチで対応する物である。

また、地上を歩いて近よって来る相手には、しゃがみ小パンチで押しやってやるのが好ましい。追い返すしゃがみ小パンチが入り、それに自分が反応できるなら、小パンチ→小足払い→中パンチ×1→中足払い→大足払いの目押しを決めたいところだ。

この戦法は、主に飛び道具がしゃがみ中パンチで抜けられる奴や、ザベルなどの攻め主体の相手に有効。でも、最初っから待っていると、嫌われるし、発展性がなくうまい奴には勝てなくなってしまう。

**●攻めるアナカリス**

今までは、小攻撃で相手を固めつつ、ジャンプレバー下方向入れキック、以降逆ピラがメインだ。また、そこに裁きをまぜることによって、相手にガードさせ固めることも強力であった。

ハンターでは、目押しが楽になったため、逆ピラの後に小パンチ→しゃがみ中パンチ→レバー前or後入れ中キック(以降チャギ)→大足というコンビネーションが使える。やられると、ガードがしにくいらしく、ネリチャギ→大足か、もしくは大足だけをよくくらってくれるぞ。

他の攻めとしては、しゃがみ小パンチ、バックダッシュチャギ、棺というのもある。かなり利用度は高いので、ぜひとも試してみよう。

## 必殺技と同じ押し

王は、けっこうパワーがたまりやすく、色々なESを持っているのは知られている。

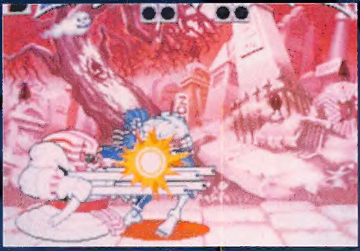
中でも目立って使えるのが裁きで、空中で連発しながらパワーをタメつつ、相手が飛び道具を出してきた所でスペシャル裁きを合わせるのが良い。スペシャルの裁きは、3発発射されるため、一つが相手の飛び道具と相殺され、のこり2つが敵本体に当たるといった寸法だ。また、この時3つ4つとパワーがあれば、スペシャル裁きを連発してみるのも使い手がいいぞ。

また、もう一つ大きな強さを身につけたのがミイラドロップで、同時押しならしゃがみよけができなくなった。しかも、シェイク(レバガチャ)すればするほど相手ダメージを奪える。スペシャル版は、遠距離に届くが、つかむまでのスピードが遅いので、なるべく近くで出すようにすること。逆ピラから出したり、しゃがみ小パンチにキャンセルして出すのも効果的だろう。

普通のミイラドロップは、以前より横のつかみ間合いが小さくなり、そのかわり下の判定が広くなった。しゃがみ技がつかみやすくなっているので、相手の技を先読みし中or大で狙うのが意外にいける。

また、相手の動きをコブラブローの小や、棺でさそってからミイラドロップを置いておくのも面白いだろう。かなり使えるので、一試合に4、

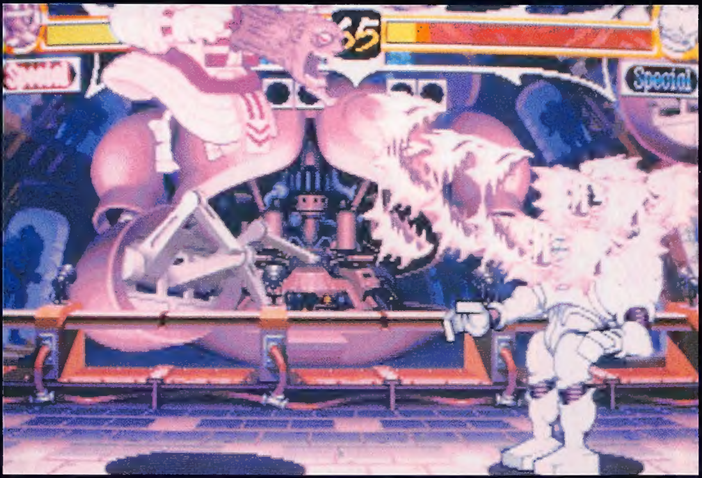

壁と友達、小パンチでいじめっ子を追い返す。


小パンチから…、


ここまでつなげられるのが本物。


逃げチャギもよい。


小技にい〜っ、


相殺しつつ決まるのは、マジでいい!!


まっぜてるの〜っ♡

5回ぐらいは出してみるつもりでいこう。

今回、反応と読みがかなり必要で、使えればハンターの王になれる技、それが言霊返しだと僕は思う。

この技は、空中で出した飛び道具をくらえば、それが空中で出せ、地上で出した飛び道具をくらえば、それが自分の飛び道具になるといった代物である。しかも、吸収した技は本家の飛び道具よりスピードのある物ばかりだ。レイレイの岩やハンマー、オルバスの音波or毒を毎回食事できればうれしい。フォボスのレーザー以外なら、ほんとくらえるので覚えておこう。


さあくらえ!!

必見!!食事でディナー
ドノヴァン：ブリザードソード
レイレイ：暗器砲
フォボス：マイトランチャー
パイロン：ソルスマッシャー（地上：空中）
デミトリ：カオスフレア
モリガン：ソウルフィスト（地上、空中）
アナカリス：王家の裁き
ビシャモン：撥ね、骸封じ
オルバス：ポイズンブレス、ソニックウェーブ
サスカッチ：ビッグスノー

棺は前回6ヵ所にしか落とすことができなかった。が、今回はコマンド変更で、全個所まんべんなく落とすことが可能。かなり強烈な武器と言えるハズだ。

しかし、スペシャルの棺は出るまでのスキが大きく、出してすぐ近寄られるとダメだ。画面端にいるだけで当たらない時もあるしね。

## EX使うっす

これらのEX、実はあまり使えるように見えない。3種もあるのだから、いろいろと考え、そして新しい使い方を見いだしていこう。


毒って毒って～♪


ファラオ～マ～ジック♪

●ファラオマジック

変わったと思われる所は、空中で決まっても最後までつながるといった場所。それにもう一つ。技の出るのが早くなり、うまく使えば対空として利用できることだ。

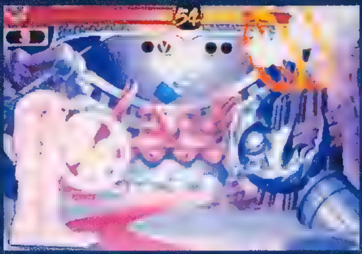
主に、牽制技としてバックダッシュから使うのがリスクの少ない使い方。慣れてきたら、棺をガードしたあとや、中足払いをキャンセルしたあとに使ってみよう。

ここまでは前作同様の使い方だが、今回は気絶させる飛び道具を食い、それをぶつけてから決める方法が面白い。この戦法は、キャラによって決まる、決まらないは分かれてくるが、面白いので試してくれ。

●奈落の穴

相手がジャンプで近づいてこようが、しゃがんで近づいてこようが決まってしまう投げ系の技。ハッキリと言わせてもらうが一番決まりにくい技と言えるだろう。その理由は、判定の出るのが遅いためで、王の色が変わった時によければ簡単にかわせるのだ。

使い方は、相手がこちらに近寄りたくなる技を出し、その後にこれを置いておけばいいわけだ。お薦めとしては、棺の後とコブラブロー弱の後が効果的。また、相手の起き上がりにネリチャギを重ねて、バクチで出すのも良い。毒なとをはきかけた後もこれまた良い。


悪いなんしは、

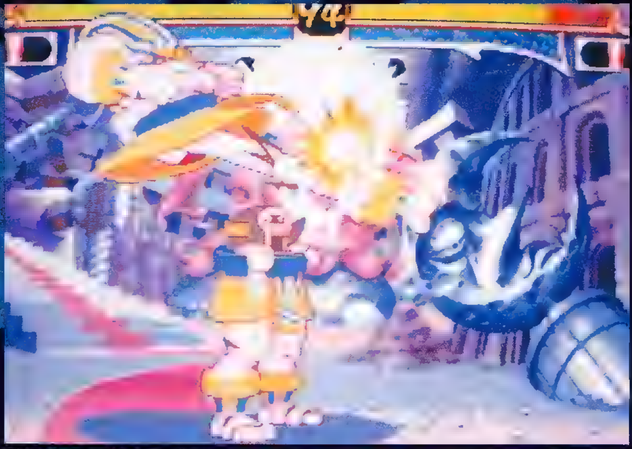
●フォラオスプリット

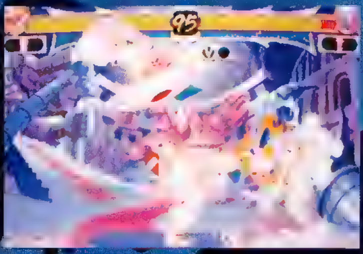
とても楽しく、意外と使っていけるのがファラオスプリット、通称「分離」かな。使い所は、とりあえず距離を置いて出し、足部分で攻撃をしむける。本体は空中中パンチなどで近づく所を撃ち落とす。地味に見えても、けっこういけるよ。そうそう、この時に相手の技をガードすると元にもどるから、上段アナカリスの位置は一番高く、なおかつ相手から45度ぐらいで見おろさせよう。


奈落の穴で、おしおきよ♡

## もうちょっと さばき後を勉強する

アナカリスは、やはり使えば使うほど面白く、なおかつ使えば使うほど強くなるキャラだ。中でも裁き後のこちらの攻撃は、相手が小さいためいろいろ工夫しなければならない。


跳んだら頭っからニョキッ。


下は足でバリケード。

ハンターでは、キャラによって裁き後に動きの速いやつや、しゃがむと判定がとても小さくなるやつがいる。今回はダッシュからネリチャギが出るから、ネリチャギと小キックをメインに使っていくと確実性が高いだろう。

とまあ、以上が裁きのワンポイントレッスンだが、いろいろと面白いエジプトの王なので、画面では減りつつあるがぜひ遊んでもらいたい。

いつ受けて、いつ攻めるか？

# フェリシア

相手の攻撃を確実に返しつつ、スキをみつけてはダッシュで襲いかかろう。

担当：[illegible] PHMふりーく




## 守りがしっかりした分、攻めやすくなった

ハンターになりフェリシアは対空性能がアップした。前作では攻めキャラなのに、一方的に攻められていた。だがハンターでは回転起き上がりというシステム面での助けも受け、相手の攻撃に対応できるため、持ち前の攻めもできるようになったのは大きい。

とはいっても闘い方は前作の応用でOKだ。今までやりたかったフェリシアの攻めができる機会が増えただけなのだから。

全体的に技自体の性能が使いやすく、反撃を受けにくくという方向で変化しており、労せずして勝率を上げることができるはずだ。

## 基本の戦い方

小バックラーの「いくよ」かすめ当てが通用する相手には「いくよ」を置きつつ、ダッシュや跳び込みで攻めていこう。これを読まれてガードキャンセルなどで返される場合は、サンドスプラッシュや小スクラッチ（すからせる）を置いて動きに戸惑わせ、相手の動きを止めていくことになる。

ダッシュや跳び込みで近づいたら相手を上下に揺さぶっていきたい（フローチャート参照）。空中ガード可の技が増えているので垂直ジャンプはしやすいはずだ。投げももちろん混ぜていこう。とはいっても攻め一本で勝てるほど甘くない。相手の技のアルゴリズムによって、攻め時と受け時を考えよう。

## アルゴリズムを2パターンに大別

全てのプレイヤーが出す技は、相手の技・行動に対応して出されたものか、自発的に出されたものかに分類することができる。

対応して技を出すことが多い場合、そのプレイヤーのアルゴリズムは対応系アルゴリズムと呼ぶことにしよう。自発的に技を出すことが多い場合は、自発系アルゴリズムだ。自発ばかりのアルゴリズム同士のぶつかり合いは、どちらか有利かすぐにわかってしまうし、対応ばかりのアルゴリズム同士では、技の待ち合いになってしまう。適度に自発と対応を使い分けなくてはならない。


音波ばかり出しているオルバスは自発的に技を出しているといえる。

## この技が攻め向きだ

自発的に使うことができる技の条件は、スキが少ないことである。相手にガードされて、簡単に反撃される技は、よっぽどダメージが大きくない限り、リスクの方が大きい。

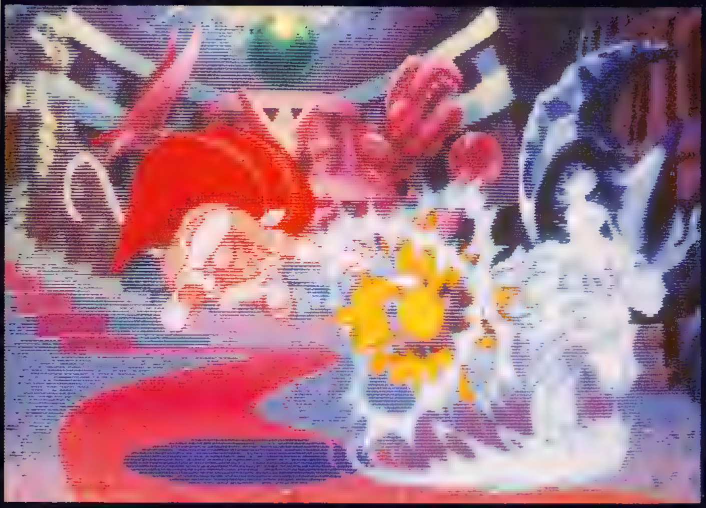
●前ダッシュ大キック

しゃがみガード不可攻撃だ。フェリシアのダッシュはすばやく、反応しきれるものではない。ここからはフローチャート化できる2択系の攻めもあり、フェリシアのメイン攻撃となる。大キックを選んだ理由は、出のスピードの早さと、攻撃判定の広さのバランスが良いからだ。


前ダッシュキックは近すぎると投げが怖いぞ。

●跳び込み大パンチ

フェリシアのジャンプ大パンチは下方向にべらぼうに強い。ダッシュに比べるとジャンプは、とろさを感じるが、空中ガードや、昇りから小キックを出しておくなどして相手の対空技をたたきつぶす快感を味わおう。低い打点で当てることができれば連続技に持っていける。高い打点で技を出さざるを得なかった時や、ガードされてしまった場合でも、ダッシュ同様の2択系攻めにもちこめるぞ。ここで注意したいのは、深いジャンプはしないということだ。投げ返されるのがオチである。大パンチは浅く、ひっかけるように当てるのが望ましい。


下方向にめっぽう強い大パンチ。

●サンドスプラッシュ

これは置くように使ってみよう。地上で相手が何かしようとするとくらってくれるぞ。

相手としてはサンドスプラッシュを置かれていると跳び込みたくなるはずだ。しかし見てから跳び込んでは間に合わないので先読みが必要になる。先読みジャンプを誘って迎撃していこう。

●小ローリングバックラー

やられ判定が低い位置にあるため、飛び道具などの下をくぐることができるバックラー。つぶされることは少ないがガードされると反撃を受けてしまう。しかし、「いくよ」

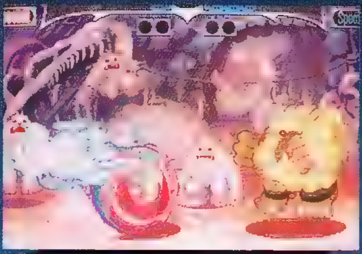


ガードキャンセルでESサンドスプラッシュは多用したい。



ここで「いくよ」をガードさせると反撃されづらい。の上昇攻撃を浅くあてると反撃を受けにくくできるぞ。

●ダンシングフラッシュ
これはガードされると反撃を受けやすい。それでも自発的に技を出す理由は、ダメージの大きさである。軽く先読み気分で使っても、お釣りがくるはずだ。



飛び道具に合わせてダンシングー　これお約束。

●遠立ち中キック
フェリシアの接近戦の要が遠立ち中キックだ。うまく相手の動きかかりに重ねよう。2、3発しつこく重ねるのも効果的だ。ただしビシャモン端に追い詰めて、遠立ち中キックで固めてみよう。などには意味がないので使わないほうがよい。



## 相手の技に応じた対応技で返そう

対応技とは、相手の技を見てから（または先読みで）出す技のこと。相手の技の隙（ジャンプ攻撃も隙がある技と考える）に応じた技を出そう。
例えば、小さな隙には小足払いからのチェーンコンボを、ライトニングソードなど硬直の多い強い技には、ブリーズヘルプミーを入れていく。
対応でしっかり押さえておきたいのは、対空（対ダッシュ）技である。

## 頼もしい対空技の数々

ヴァンパイアハンターでは、ダッシュや空中ガード、空中投げ、といったところが非常に使えるので「対空」という考え方がどこまで有効なのかはわからない。しかし僕を含めてほとんどのプレイヤーが対空という概念で技を出しているので、ここでもこれまでの対空という考え方を採用しよう。
フェリシアの各対空技の能力は総じてパワーアップしているといえる。技の判定が強力になったため、高さをごまかす必要がほとんどなくなり、横方向の間合いによる使い分けが重要になってきた。遠距離間合いの技から順番に挙げていこう。

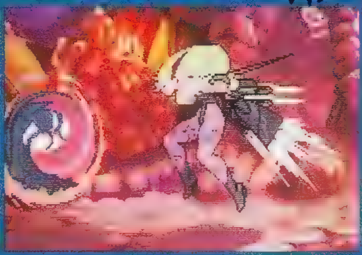
●ローリングバックラー
ガードされた場合、まず反撃されるため、原則として先読みが必要。さらに「いくよ」はよっぽど下で当てない限り空中ガードされてしまう点に注意。小でなら前述の使い方で反撃を受けづらくできるので出しやすいが、相手が空中にいる時は「いくよ」を出さないほうが良い場合もある。

●サンドスプラッシュ
相手の垂直ジャンプなどにある程度有効。やられ判定が前に出るので危険度も高い。空中ガードされないのは魅力なのだが。間合いに応じて小中大は使い分けよう。

●遠立ち中キック
合わせられるとつらいが、リーチが長く意外に使える。

●しゃがみ中キック
強力な対空技。間合いを間違えなければ、悪くても相打ちにもっていけるだろう。

●小ローリングスクラッチ
引きつけて出さざるを得ない状況で、頼りになる技。出のスピードは小技より速く、フェリシアの最速技だろう。空中ガードはされてしまうが大きな問題ではない。



出の速さを求める状況で頼りになる小スクラッチ。

●しゃがみ大パンチ
裏側に回ろうとする相手に効果がある。かなり速く出さないと一方的に負けてしまう。ただし空中判定なので、負けても連続技はまず入らない点はおいしい。実用性は高い。



頭上を通り過ぎる失礼なヤツはしゃがみ大パンチで落とせ！

もちろん遠立ち小キックや遠立ち小パンチ、近立ち大キックも対空技としてかなりの効果を期待できる。また画面端を背にしているのなら、ブリーズヘルプミーも有効な対空技となるだろう。

## いつ受けて、いつ攻めるか

フェリシアのダッシュは、相手の対応系アルゴリズムにめっぽう強い。反応できるものならやってみろレベルだ。しかし相手の自発系アルゴリズムには弱い。相手に技を出されていればアウトなのだ。そこで、サンドスプラッシュや小ローリングバックラー、対空技、といったところで相手の自発系アルゴリズムを一瞬でもいいから止めなくてはならない。その、相手の置き技がなくなった一瞬のスキを突いてダッシュで襲いかかるのだ。例えば相手がガロンの場合は、バックラーなどでビーストキャノンをつぶして出せなくしておく。すると相手はバックラーを待って反撃しようとする。そこをすかさずダッシュで攻めるのだ。

## ここは押さえておこう

最後にいくつか押さえておくべきポイントを挙げておく。
○ガードキャンセルは積極的に狙っていこう。単発ガードキャンセルも相手の技を出すタイミングが読めれば、結構成功するものだ。
○チェーンコンボは使いやすいものを狙おう。しゃがみ小中大キックで十分だと思う。密着から入れる機会は少ない。また、しゃがみ大キックはすかるとまずいので遠立ち大キックにしてもよいだろう。
○ダウン攻撃は、デルタキック、小中ローリングバックラー、ローリングスクラッチ、投げの後に入れよう。
○ダッシュは出してすぐレバー逆方向でショートダッシュになる。
○ヘルキャットは[illegible]＋中or大キックボタンでOKだ。
○相手の起き上がりにローリングスクラッチをうまく重ねるとめくることができる。しかしHIT後逃げづらく危険だ。



よし！スクラッチでめくった。

**ダッシュor跳び込みからの上下ゆさぶりフローチャート**

- ダッシュ大キック／跳び込み大パンチ
  - 垂直ジャンプ
    - 空中で小キック（これはすかる）／空中ガード
      - 空中で中キック（これはあたる）／そのまま着地
        - しゃがみ大キック
  - しゃがみ小キックからチェーンコンボ

捌かせてくれ〜

# ビシャモン

ハンターになってパワーUPしたビシャモン。どこがどう変わったのか、そしてハンターでの基本戦法はどのようなものなのかを解説。

担当：KAL

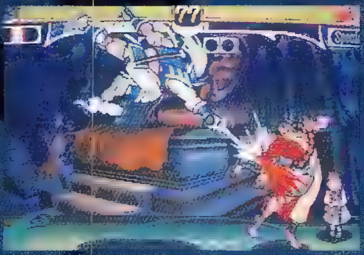



## ビシャモンのどのへんが強いのか？

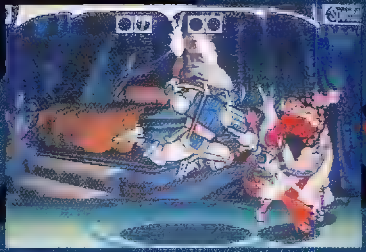
ここでは、ビシャモンの強い部分に焦点を当て、なぜハンターのビシャモンは強いと言われているのか、なぜそのような戦法をとるのか（後ほど解説）を前作のビシャモンと比較しつつ解説していこう。

## これが強力！ジャンプ攻撃

ビシャモンといえばジャンプ攻撃の長さと下方向への強さが特徴的。これは別にハンターになってからというわけではないのだが、若干のマイナーチェンジで大幅にパワーUPしているのだ。



結構適当に、ジャンプすると同時に大キックを出して跳ぶ。なるべくならガードさせたほうがいい。



そして中キックを連打して、大キック→中キックのコンビネーションを完成させる。うっかりしゃがむと、この後に待っているものは…。

パワーUPその①は、ジャンプ大キックのあと続けてジャンプ中キックを出すのが簡単になっている点。前作でもジャンプ中パンチ→ジャンプ中キックなどは多用したが、今回はジャンプ大パンチ→ジャンプ大キックなどのコンビネーションも楽に出せるのだ。

下方向にものすごく長く強いジャンプ大キックを跳ぶと同時に出し、そのまま中キックボタンを連打する。すると、1発目の大キックをガードしたあと着地足払いなどを警戒してしゃがみガードに移行しようとしたところへ、2発目の中キックがヒットする。そういう仕組みなわけだ。

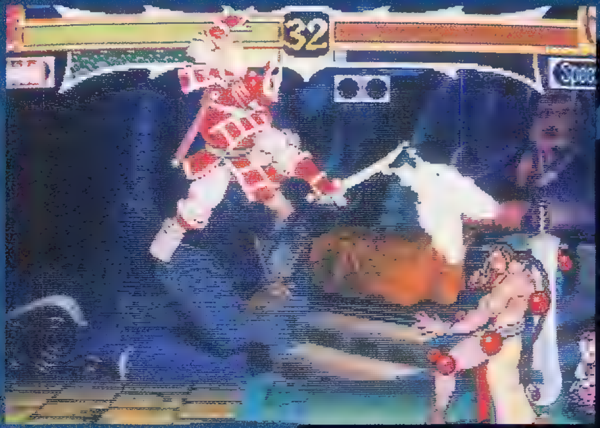
相手が跳ぶかどうか分からなくて、なおかつ自分はジャンプ攻撃にいきたい、そんなときにはジャンプ大パンチ→ジャンプ大キックの組み合わせでいこう。

ジャンプ攻撃のパワーUPその②は、他の技との兼ね合いからきている。

まず連続技を決め易くなった点。今回相手が素人ビシャモンといえども、ジャンプ攻撃をくらってしまうとその後にコンボを入れられる恐れがある。中にはジャンプ攻撃をくらったら死に確定というような連続技も…（満タンからでは死なないけど）。

次にダッシュ性能が飛躍的に向上している点。これはすぐに解説しよう。

それから一応斜めジャンプからでも骸封じを出せるようになった点。これもふくめることができると思うが、これは遠間からジャンプしたときに牽制でたまに出す程度のものなので、あまり深く考えなくてもいい。ただし上手に使うと効果大なので、骸封じの研究は怠らないでおこう。



遠間から跳び込むときの牽制、フェイント、そして最後の最後に削り技として出すES骸封じは使い方次第。

## これが強力！ダッシュ攻撃

ハッキリ言ってビシャモンのパワーUPはダッシュ性能の向上によるところがほとんどだ。このダッシュ攻撃があるからこそ、ジャンプ攻撃も生きてくるわけで、2つは表裏一体といえる。

ではどのようにパワーUPしたのか？

とりあえずいつでも好きなときにすぐ止まれるようになったこと。ビシャモンはリーチがあるので、中〜遠距離では相手も恐れてあまり手出しはしてこない。この間にショートダッシュで少しでも間合いを詰められれば儲けものだ。

しかし、真に性能UPしたのはダッシュ中パンチだ。もうとにかくこの技が強い。

前作ではダッシュ中にパンチ系の技を出すと前方へ滑っていってしまい、ガードされると必ず反撃された。逆にダッシュ中にキック系の技を出すと移動距離が短くなり、ガードされても間合いが開いて反撃されず、対空の中パンチでいくか、対地＋反撃防止用の大キックでいくかがひとつの賭けだった。

ところが、ハンターになってからはダッシュ中パンチをガードされても反撃は受けない。受けてもせいぜい密着状態からダッシュしたときに小技をくらうというレベルのものだ。

この変更のおかげで、ダッシュ中パンチを気楽に使えるようになり、対空、相手への接近が容易になったのだ。



こんな具合にめり込んでも反撃されない。

だが喜んでばかりはいられない。前作で恐怖の的だったダッシュ大（中）キックからのコンボを入れるのが非常に難しくなってしまった。

立ち中、大キックの判定そのものはかなり強いのだが、ダッシュ中、大キックから連続技にするには完璧な目押しが必要。それでも、対地技として強力な中、大キックでダッシュからラッシュをかける戦法はいまだ有効なので、中〜遠距離での選択肢のひとつとして覚えておこう。

## これが強力！かっ捌き

居合斬りのES版（同時押し）で出せる必殺技、かっ捌きは強力無比。前作では隠し

スペシャル技だったのが、今回は居合斬りをボタン2つ以上同時押しするだけという簡単操作で出せるようになった。これは大きな戦力UPだ。また今回から下段居合斬りは立ちガード不能技になっているので、ラッシュをかけている途中で小技から下段居合斬り（スペシャルストックありのときはかっ捌き）を出す、という攻めパターンが前作以上に有効になっている。



①下段居合斬りは立ちガード不可。これがかっ捌きになると…。

## ビシャモンの基本戦法

さて、長々と強い技の説明をしてきたので、それらを多用して攻めていけばいいのだろう、という程度の予測はつくと思う。

とりあえずビシャモンは、ダッシュ大or中キックで突っ込み、小足払い、中足払いなどの小技をガードさせていき、距離が開いて小技が届かなくなってきたら再度ダッシュ大or中キックで突っ込むか、下段居合斬りを出し、その後に突っ込むかする。ここの「小技が届かなくなってきたらすぐ突っ込むか、居合斬りを出すか」の判断は相手のキャラやプレイヤーの性格などから考えていこう。



ダッシュ大orキックで突っ込め！



で次に小足払いや中足払いをガードさせていく。



離れてきたらとりあえず牽制で下段居合を出す。



間髪入れずに即攻でまたダッシュ大or中キックにいく。これが基本型。

このダッシュ大or中キックからの小技…というのはあくまで基本の型で、相手キャラや相手プレイヤー、状況などによって行動にバリエーションをもたせることが大切。

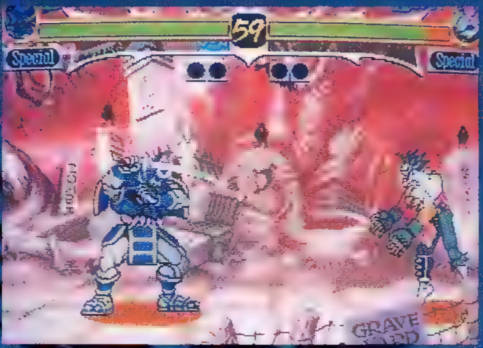
例えば空中戦を得意としているキャラやすぐ跳んで逃げようとするプレイヤーが相手のときは、対空技の役割をはたすダッシュ中パンチで突っ込むといいし、小技でかためていると決まってガードキャンセルをしてくる相手には、レバー入れの立ち小キックや中キックにキャンセルをかけて撥ね刃や、突っ込む前に居合斬りを出してリバーサル封じをするなどといった具合だ。



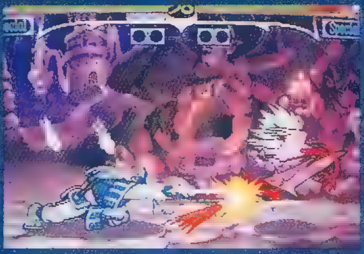
跳んで逃げようとする人や空中戦を得意とするキャラにはダッシュ中パンチも有効だ。

また間合いによって次に何をするかを考えるのも大切。写真Ⓐの間合いで次にどうすべきかを考えてみよう。

この間合いだとジャンプ大キックで跳び込むのにちょうどいい距離だ。跳び込むべきか？相手がザベルとなると大キックで突進するのは危険。レバー入れ大パンチや大キックで迎え撃たれる可能性が高い。また、ザベルは地上では技を"置いておく"のを戦法の一つとし、空中戦も得意としている。とすると、技を置こうとするところへ突進の代わりに下段居合を出すか、跳ぼうとするところをダッシュ中パンチではたき落とすかのどちらかが良さそうだ。対空技がもう少し弱いキャラが相手だったらジャンプ大キックで跳び込むというのが最優先になる間合いなのだが…。



写真Ⓐ。この状況では、次にどうすべきか？相手キャラ→相手プレイヤーのクセ→画面の端かどうか…の順で考えてみる。もちろん間合いによってできる行動は限られてくるぞ。



ガードリバーサル狙いの相手や、こちらの次の突進を止めようと技を置きにくる相手には突進前に居合斬り。

と、こんなふうにして次の行動を決めていくといい。

## 先に動く！これが必勝への鍵

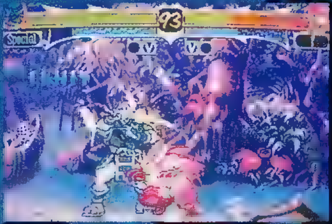
実はビシャモンは「対空型」のキャラであることを分かってもらえたことと思う。

「このキャラは対空技が弱いから次は跳び込もう」とか、「このプレイヤーは追い込むとよく跳んで逃げようとするから次はダッシュ中パンチだな」「このキャラはガードリバーサルが強力だから小技は目押しでつなげないで、なるべく下段居合を使おう」などなど。しかしもう1つ特徴があるのを見落とさないでほしい。それは、「常に先に行動している」だ。そう、ビシャモンは相手キャラ、相手プレイヤーに合わせた技選択をしつつも、常に先手先手を打って押さえ込んでいくキャラなのだ。

強い技は分かったけど、どうやって攻めればいいかが良く分からない。という人は特によく覚えておいてほしい。

それでは最後に連続技紹介。

①ジャンプ大キック→しゃがみ中パンチ・C下段かっ捌き
②ダッシュ中キック→レバー入れ立ち小キック×3→小足払い・しゃがみ中パンチ→しゃがみ大パンチ
③ジャンプ大パンチ→しゃがみ小・中・大パンチ
④ジャンプ中キック・ジャンプ小キック→レバー入れ立ち小キック→C撥ね刃→返し刃・ES鬼炎斬・ES追い打ち



この減りを見よ！満タンからこれですぜ。

①はストックがあるときはどんどん狙っていきたい。がための最中にしゃがみ中パンチからいきなりかっ捌きも可。

②はコンボとしてつながってなくても、相手にプレッシャーをあたえられる点、接近し続ける点、途中から入る可能性のある点がウリ。立ち大キックまでつなげてしゃがみ大Ⓟの隙を無くすことも可能。

③はおもいきり遠くからでも入る。小を抜いてもいい。

④はラッシュをかけるのに最適。②と組み合わせて使っていこう。ジャンプ大Ⓚ→レバー入れ立ち中Ⓚからでも可。

とにかく相手にまとわり付け!

# サスカッチ

ビッグサイクロンのおかげで近づきやすくなったぞ。

担当：かっ[illegible]




みんなヴァンパイア ハンターはどうかな?巻では、前作よりプレイヤーが確実に増えており、かなりの盛り上がりをみせている。

だが、一部で攻略が進んでいるプレイヤーが立ちはだかり、イマイチ勝ちに恵まれない読者も少なからずいるはずだろう。

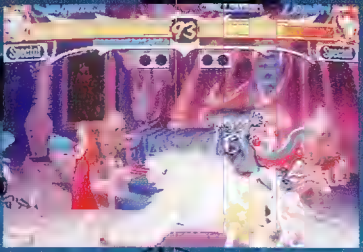
今回の攻略では、そのようなプレイヤーをフォローすべく、基本的な闘い方を中心にこれだけは知っておきたいものを見ていこう。

## 基礎は重要

現段階の対戦では、基本的な性能が高く、扱いやすいキャラクターが幅をきかせている。

とくに、前作と比べて格段にやりやすくなっているチェーンコンボであれば、たとえ初心者であっても高い確率で決めてくる。

このようなことを踏まえると、どんな相手であろうと油断は禁物であり、自分のキャラクターの特徴を存分に発揮する必要がある。



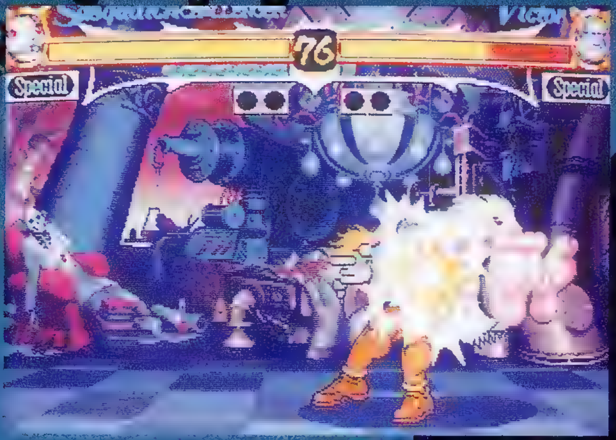
小・中・大のコンボは基礎中の基礎。

また、あのキャラに押されるとか、このキャラに待たれると打開策が見当たらないというのは、現時点の結論にはならない。むしろ、そのキャラたちは早くから攻略が進んでおり、自分たちのキャラにあった闘い方をしているといえる。

ならば、サスカッチも早く基本的な闘い方を完成させ、ほかのキャラに対抗してみようじゃないか。

前置きが長くなってしまったが、基本中の基本であるチェーンコンボは絶対にできないとダメ。これができないと勝てないし、なによりもぜんぜんおもしろくない。

まあ、サスカッチを使うようなプレイヤーは、わりとハンター通の人間がプレイしているので問題はないだろう。



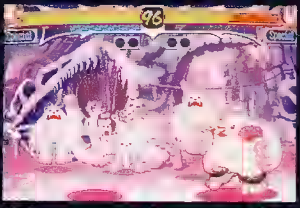
[illegible]ツがあるのを忘れるな。

## まとわり付け!

お次は有効な攻めパターンを考えてみよう。お約束のダッシュ攻撃は相変わらず強力だが、ジャンプ大キックの裏回り攻撃、いわゆる「めくりケツ」をもう一度見直してほしい。

ハンターになってからのサスカッチはジャンプ大キック(おしり)でのめくり攻撃がやりやすくなっている。これは前作より決めやすいはず。非常にガードしにくく相手にとっては、いやらしい攻撃だぞ。

さらに、このあとの連続攻撃が密着しているためにドカドカ入る。めくりケツの2段から、小、小、中、中、大足払い。全体的に攻撃力が抑えられているハンターであっても、かなりの体力を奪える。

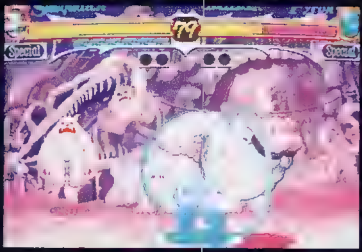


めくりからのコンボなら、これくらい減らせるぞ。

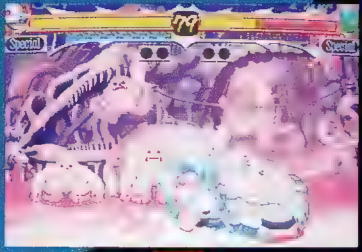
ただ、この攻撃は理想型であり、そう簡単には決めさせてくれないはず。そこで、めくりケツから小足払い、さらにめくりケツ、といった「まとわり付く」ような攻撃が有効だ。

これに、ビッグフランチと小中大の3段でも十分だからチェーンコンボを組み合わせていけば、ガードキャンセルなどを駆使しないと抜けにくいだろう。ただバレるとまずいよ。

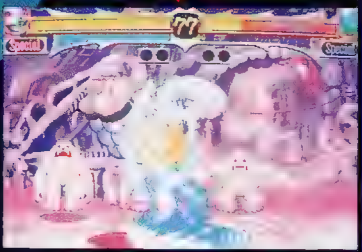
一度引っ付いたら最後までまとわり付く。何度も言うようだが、前作よりめくりケツはやり易くなっているはず。相手が嫌がるくらいまとわり付こう。



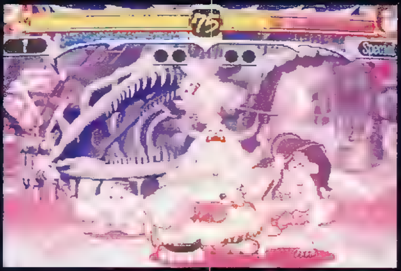
ケツで裏へ回り…



[illegible]



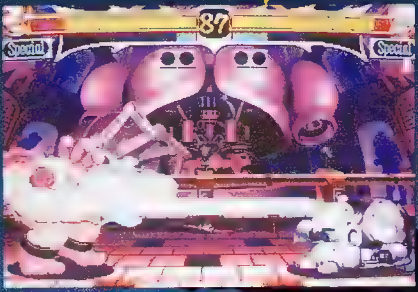
また[illegible]に行く。



「ねえ!!遊んでよー」てな感じでまとわり付こう。

## その前に近づこうぜ

さて、相手に接近してプレッシャーをかけたくても、できなければしょうがない。特に、ボスコンビのフォボス、パイロンは比較的離れて闘おうとしてくるはず。やつらのような相手では、遠くの距離から仕留めることは難しい。というかまず無理。



離れていてもダメでしょう。

それらのキャラに近づく有効な手段といえば、

- ●ジャンプ攻撃
- ●ダッシュ攻撃
- ●ビッグサイクロン

あたりが普通だろう。だが、ビッグサイクロンにジャンプかダッシュを組み合わせることにより、相手は対応しにくくなる。

ダッシュからのビッグサイクロンはそれほど重要ではないが、ジャンプからのビッグサイクロンは使えるぞ。相手が立っていればガードからの2択に持っていけるし、小で出したときに限りスカってタイミングを狙わせられる。スカし投げなどが有効だろう。

また、この空中ビッグサイクロンの利点は一気に間合いを詰められるところにある。アッパー系の技を置いとかれると負けてしまうが、簡単には対応されないだろう。飛び道具の先読みにもなってくれるしね。

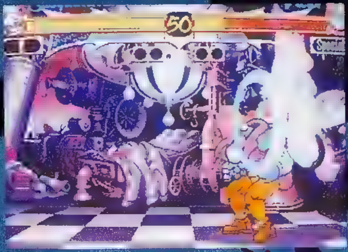


空中から近づい[illegible]。

とにかく使ったことのない読者には絶対オススメ。まさに使ってみるべしといえる。初めのうちならば、無理矢理使ってでも感覚を確かめてみよう。

あとダッシュからのビッグサイクロンは重要じゃないと言ったが、ジャンプに比べての話であって使えないわけではない。

ただ、その使い方はダッシュからいきなり出すのではなく、[illegible]てからなどが有効だろう。うまくやれば2ヒットになるし、ガードされたときはタイミングを遅らせることにより、めくり攻撃にすることもできる。よかったらいろいろと試してみてくれ。



ダッシュからでも良い[illegible]すると相手は引きずられるようになるぞ。

## ビッグブランチの変更点

見た感じの変更はないビッグブランチ。ただ、[illegible]ときみたいにレバーガチャを使うと、氷漬けの状態から早く回復できるので、ゆっくり追い打ちをかけている余裕はない。

つまり、相手をくらったあと[illegible]い打ちをかけなければならず[illegible]難しい。さて、その連続攻撃はダッシュ大キック（ケツ）から入り、小、中、中、中、大足払いが安定。せっかくハンター[illegible]になったのだから[illegible]の場合は小中大ではムリだろう。

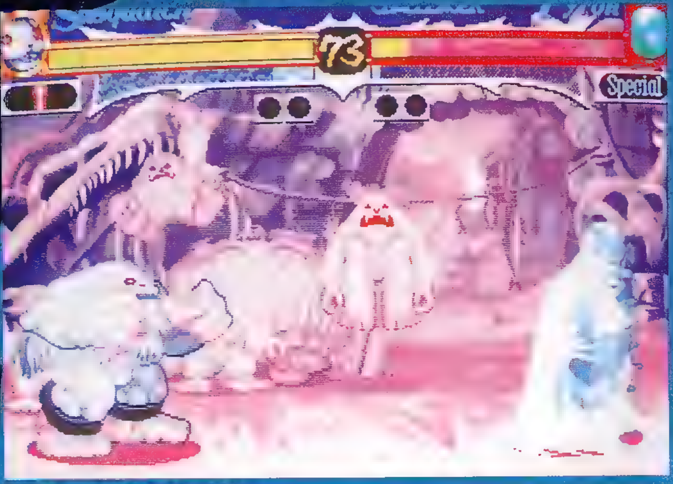
ただし、デミトリとザベルをくらったあとは、その場からのダッシュケツは届かないので注意しよう。ほかのキャラと比べると遠くに離れてしまうのだ。

また、ガロンとオルバスもくらったあとは離れぎみになってしまう。デミトリたちと比べるとそうでもないのだが、この場合ダッシュケツでの追い打ちはツライ。できたとしても次のチェーンコンボは小中大の3段のみになってしまう。

よって、デミトリ、ザベル、ガロン、オルバスが相手のときビッグブランチでくらうのはあまりオススメできない。デミトリとザベルはなおさらになる。コマンド投げを使うのであれば、ビッグスイングのほうがいいだろう。



デミトリなどは遠くに離れてしまう。

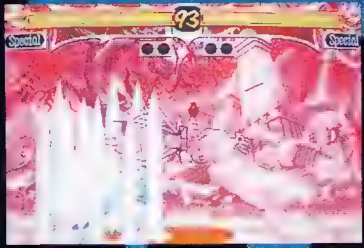


普通のキャラはこれくらいだが……

## ほかの注目点はどこにある

ほかに特筆すべきことはビッグタワーズが出しやすくなった点がある。レバーは真下方向じゃなくても出せるので大きい。

ただし、後ろ斜め下方向を2回続けるとダッシュになるので注意しよう。これが出やすくなっただけでも、ザベル戦が非常に闘いやすくなった。



ビッグタワーズが使いやすい。

あとは飛び道具のビッグスノーが出るまでのスピードが遅くなった。小と中の飛距離が伸びたのはいいが、しゃがみ中パンチからのビッグスノーは、一部のキャラしか連続攻撃にならないほど。スキもまあまああるので使い所は注意しよう。

## ごっそり減らせ

やはり一発が魅力のサスカッチ。くらったあとでなくてもチャンスがあれば一気に狙っていきたい。

ビッグタイフーンの性能も[illegible]たことだし、今度は[illegible]る上位進出が可能？

ヘルズゲート遅くなってちと残念

# ザベル ザロック

なぜかここだけ1Pでちょいと不満が残る。基本戦法とスカルスティングについて突っ込んでみたぞ。

担当：C·LAN




Vハンターのザベルは、前作より確実に強くなったキャラのひとりだといえる。数々の変更、追加があり、かつそれらの多くがいい方向に変化しているからだ。それらを順に見ていこう。

## 防迷削連急降下技 スカルスティング

今回新たに追加された新技だが、この技は様々な長所がある。

まず、多段技なのにGCされにくいという点。しゃがんでしまうとヒットするため、GC入力中に途中からくらってくれる場合がままある。

そして、ヒットすれば地上での技につながるのも大きい。当たり方によっては大攻撃にもつながるが、間合い、そして技の速さから考えると…

スカルスティング・レバー↓立ち小キック→レバー↓立ち中パンチ（キック）

が最も信頼がおける。中パンチのあと、レバー大パンチを出すと当たりそうだが、スカルスティングを普通に当てると間合いが離れ、ほとんどの場合大パンチはスカってしまうので出さないほうがいい。

スカルスティングにはもうひとつ、特筆すべき特長がある。「めくりに使える」のである。細かいキャラを除いて、密着状態から小で出すとちょうどめくりになる。間合いと相談して小中大を使い分け、ちょうど相手の頭の上に乗っかるような感じで出すとガード方向がわからなくてグーだ。



無理にGCをやろうとすると…



途中からくらい、そして…



着地してナイフがつながる。ここから中パンチか中キックへ。



こりゃあいい感じ。ES版だと着地チェーンと合わせて半分以上減ることも。

もしめくりに成功したら、着地時に密着しているのでお好きなコンボをぶち込んでやろう。特にES版は8～9HITするし、削りだけでも相当なもの。ESゲージの有効な使い方のひとつだ。

では実際にどういう状況で使うか、ということだが、主に中パンチや中キックなどでカタメてから、間合いに応じたボタンで出していくといい。

空中でキャンセルをかけて出すこともできる。

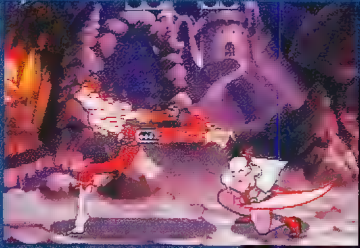
## 地上戦の心得

驚異的なリーチを誇るレバー技群は、地上戦で絶大な効果を発揮する。

最も使えるのが中パンチと中キック。中パンチはリーチが長く、基本的にしゃがんだ相手にも当たる。ただ足払いなど、相手が低くなる技とかち合うと負けてしまうため、それを中キックでカバーしていこう。



中パンチは長くて強いが、こういう状況では負けるので…

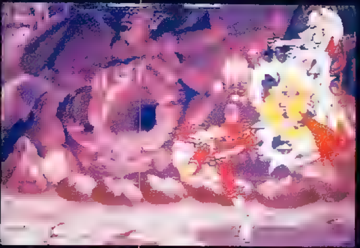


中キックも使う。基本はこのふたつで押していく。

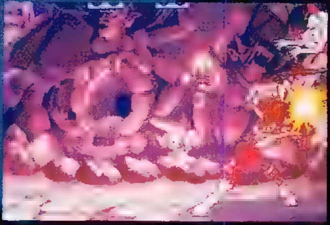
それに加え、ジャンプを封じる意味で大キックも使っていくといい。間合いが遠ければ空振りしても反撃を受けにくい。

これに、出るのが早い小キックを混じえていくと効果的。ただ、この小キックのナイフは戻りが遅いので、常に中パンチか中キックにつなぐようにしよう。

対空技は前作通りしゃがみ大パンチ、立ち大キックのふたつがいい。大キックの丸ノコは空中コンボになる技で、迎撃後に追いうちが可能。スト IIXと同じで、最高で3HITまでとなっている。ジャンプ大キックも同じ扱いになっているぞ。



これが3発当たらなかったら…



追いうちが入る。Xっぽい。

## 必殺技の変更点

前回突っ込めなかった必殺技の細かい前作との変更点だ。

**●デスハリケーン**

空中から出す場合、一定時間（距離？）飛行すると無防備でストンと下に落ちてしまうようになった（前作では着地寸前まで回っていた）。同じジャンプでも、低い位置から出せば前作と同じように使える（止まる前に着地してしまえばいいということ）。

これを補うためか、しゃがんだ相手にも当たるようになっていて、つまりGCとしての効果が大きいといううれしい変更点もある。

**●ヘルズゲート**

相手の位置に依存せず、1P側にいる場合、「小＝少し左」、「中＝少し右」、「大＝すごく右」となった。画面端同士なら相手の裏に回るということはない。

## スカルジャベリンが入る状況

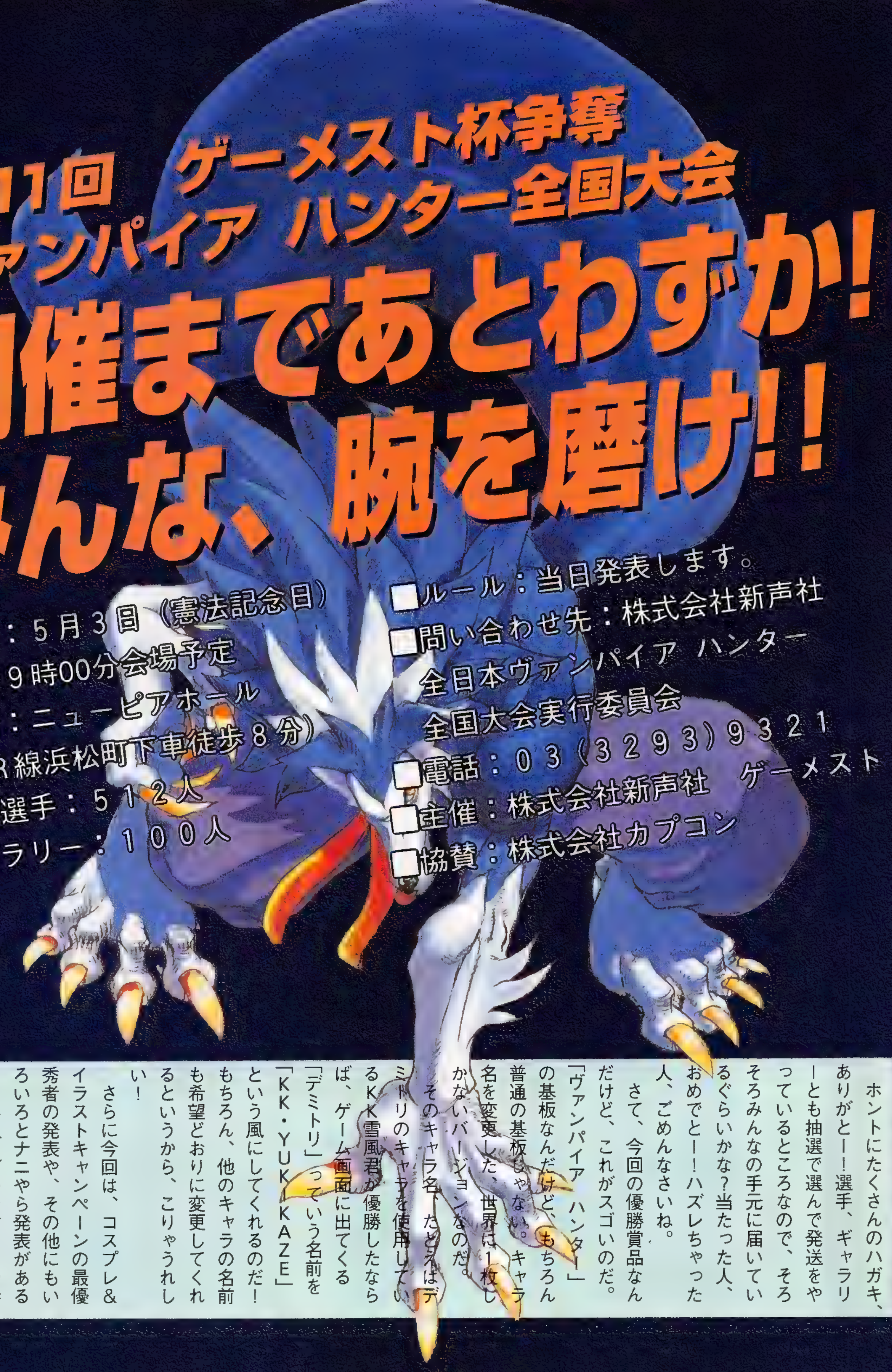
まどろっこしい説明は抜きにして、具体的に入る状況を挙げていこう。

・大足払い（キャラによる）
・デスハリケーン
・キック投げ（間合いによる）
・デスボルテージ
・（空中で）イービルスクリーム

今んところ以上だ。

前作ではキビシイ相手が多かったザベルだが、今回は立場逆転!!デミモリオルの3人に対してもかなりいける。

あ、ヘルダンクは出が遅くなって（やはり）あまり使えなくなってしまった。ESゲージはスティング、ジャベリン、もしくは残りふたつのES技に使おう（アナカリスには使える）。



# 第11回 ゲーメスト杯争奪 ヴァンパイア ハンター全国大会

# 開催まであとわずか! みんな、腕を磨け!!

- ■日時：5月3日（憲法記念日）午前9時00分会場予定
- ■場所：ニューピアホール（JR線浜松町下車徒歩8分）
- ■参加選手：512人
- ■ギャラリー：100人
- ■ルール：当日発表します。
- ■問い合わせ先：株式会社新声社 全日本ヴァンパイア ハンター全国大会実行委員会
- ■電話：03（3293）9321
- ■主催：株式会社新声社　ゲーメスト
- ■協賛：株式会社カプコン

ホントにたくさんのハガキ、ありがとー！選手、ギャラリーとも抽選で選んで発送をやっているところなので、そろそろみんなの手元に届いているぐらいかな？当たった人、おめでとー！ハズレちゃった人、ごめんなさいね。

さて、今回の優勝賞品なんだけど、これがスゴいのだ。「ヴァンパイア ハンター」の基板なんだけど、もちろん普通の基板じゃない。キャラ名を変更した、世界に1枚しかないバージョンなのだ。

そのキャラ名、たとえばデミトリのキャラを使用しているKK雪風君が優勝したならば、ゲーム画面に出てくる「デミトリ」っていう名前を「KK・YUKIKAZE」という風にしてくれるのだ！もちろん、他のキャラの名前も希望どおりに変更してくれるというから、こりゃうれしい！

さらに今回は、コスプレ＆イラストキャンペーンの最優秀者の発表や、その他にもいろいろとナニやら発表があるらしい（？）ので、こりゃ参加できた人はすっごーい得しちゃうのだ！

あ、あの男は…？

# 餓狼伝説3 ROAD TO THE FINAL VICTORY —遥かなる闘い—

©SNK 1995

今回はラスボス(?)にあたる山崎竜二の紹介のほか、全キャラの超必殺技も伝授するぞ!

担当：C-MANN.O
KAL いなりん MOMO

あの顔見せ野郎はいったい…

## 山崎 竜二

この闘いの元凶は彼なのだろうか？
謎の男の正体が今明かされる。

CPU戦においてまず5人目に偵察がてらフラッと現れ、11人目に再び闘うことになるあの態度のデカイ男山崎。彼についての情報を公開しよう。

### ストーリー紹介

沖縄県出身。物心ついた頃には家族と呼べる人間はいなかったため、施設で育つ。13歳のとき施設を脱走し、米軍キャンプの側にある歓楽街を根城に自分なりの生きる術を身につける。そんな中、街で不良軍人と出会い、武器の横流しを手伝うなど山崎は様々な犯罪に手を染めた。

そんなある日、酒場で武器の横流しの打ち合わせの最中に、本土からやって来た反町という男に出会った。反町は得意とする喧嘩空手で、米軍キャンプで敵なしと言われていた男を一撃で倒した。反町は本土で、ある組織の幹部を務めており、今度の取引の相手だった。

その後、山崎は反町と共に本土に渡り、反町の組織の一員となった。山崎は反町に組織での生き方を学び、また反町が得意とする喧嘩空手を身に付けた。

山崎が20歳の頃、組織同士の抗争が起こった。この抗争によるお互いの犠牲者は増加を辿り、長期的な抗争を懸念した組織のボスが、この抗争の原因を反町の責任とし、相手の組織に反町を引き渡すことで和解する取引を交わした。

本当の兄のように慕っていた反町の死に、山崎の狂気は暴走し始めた。組織のボスの所に殴り込み、じわりじわりと苦しめ殺してしまったのだ。

その事件以後、日本中の組織を敵にまわした山崎は香港の九龍城に身を潜め、それから10年間着々と力を付け、香港でも新興の勢力として台頭してきた。そして、秦の秘伝書のことを知り興味を持った山崎は秘伝書を探し始め、サウスタウンへと向かうのだった。

### 必殺技紹介

必殺技のなかで1番使ってくることが多いのが、腕を高速で伸ばしてパンチを繰り出すフリッカーのような技である。出るまでが異様に早くて、とんでもなくリーチが長い。

通常は横に出すのだが、こちらが跳びこんだりすると斜め上に出して対空技として使ってくる。


横に出してくるときと、


上に出してくるときがある

またこちらの飛び道具をはね返す必殺技もある。正確にいうとこちらの飛び道具を吸収して撃ち返してくるのだが、花蝶扇はそのまま扇子をはね返してくる。

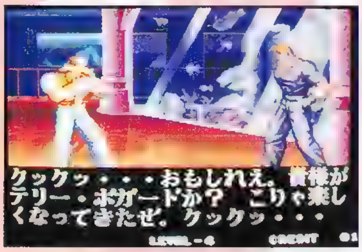
もうひとつ、顔を乗り出してベロを出しているポーズのときに、上段に通常技を当てると残像が現れて反撃してくる技もある。侍スピリッツの忍者が使う、うつせみ系のような技である。



某クイズゲームみたいな感じ



やはり秘伝書がらみらしい



ここでは1本取ればよい

ボヨンと一発、紹介しちゃえ!

# 情報流出

## 気をはなて!!帽子を投げろ!!
# テリー・ボガード

ゲイザーはやっぱり相手の体力をドーンと持っていってくれる。いろいろな技で敵の動きをさそい、小手先にぶち当てろ!!

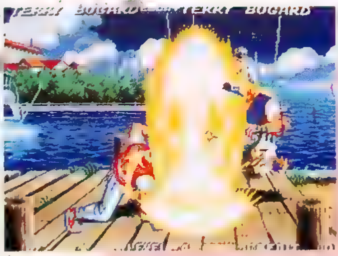
担当：Manjirou

パワーゲイザーの威力は、前にもまして強くなったように見える。しかし、一番強いと思わせる一点は、その攻撃判定の広さだろう。相手が違うラインにいても、今回のゲイザーはとらえてくれるぞ。

では、その主な使い方を、いくつかに分けて見ていこう。

### 入力もオッケー 溜めるもオッケー

コマンドが入りにくい超必殺技。しかし、出し方にはこんなコツがあった。



ゆっくり言われると出る。パワァ～ゲイザ～ッツ」

まず入力(レバーの入れ方)をゆっくりと入れ、ボタンをわざと遅く押す。タイミング的には、入力を終え、手をレバーからはなしてボタンを押す感じだ。最初は出にくいかもしれないが、慣れればけっこう出てくるハズだぞ。

パワーゲイザーの一番の見所は、判定以外では立ちガードできない所だ。ガッチガチに固まっている相手などに、ショートジャンプ小キック、スカシのパワーゲイザーなどもガードを上下にゆさぶられて良い。



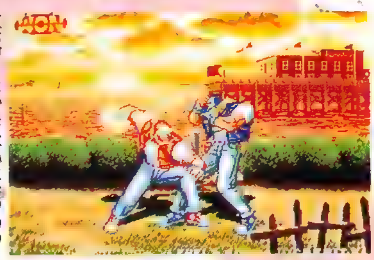
よっと…、



ゲザ夫っス、ドカーン。

何かしら技にキャンセルをかける場合は、出かかりが弱いので長い大攻撃にキャンセルをかけよう。小技にかけると、「パワァ～」と声を出しているうちに、楽々反撃されてしまう。

最後に、出るまでが弱く、出てしまえばバリアのように強いのがテリーの超必殺である。十分に一発逆転をねらえるので、置く、先読み、**キャンセル**をきちんと使い分けられるようにしよう。



立ちガードできないよ、クックックッ、ダハハハ～ッ。



ラインでよける?アマちゃんよの～っ。

**テリー超必殺技コマンド表**

| パワーゲイザー |
|---|
| ↓↙←↙→+CD |

## 連続技に組み込んで格好よく決めよう!
# アンディ・ボガード

今回の超裂破弾は無敵が無くなったが、連続技につなげやすいぞ。

担当：団長Ⓝ

### ボタンの違いに注意!!

餓狼伝説2以降から加わった超必殺技。アンディの超必殺技は、今回も「超裂破弾」。ただし、今回はコマンドがちょっと違う。今までは↓溜め↘→B+Dだったが、餓狼3ではボタンがC+Dになった。レバー下溜めは正確に真下でなければならないのは相変わらずだ。

また、K・O・F'94では出かかりに無敵時間があったが、餓狼3では再び無敵が削除されている。

### 連続攻撃に組み込もう!!

さて、ここからは実際に闘いに組み込んで、いかに使えばいいか、に触れてみよう。

具体的にどうやって溜めるかが問題である。そうなるとジャンプ攻撃から、というのがまず思い浮かぶ。レバー真下のために、地上で溜めるのが難しい。しかし、工夫すれば常に狙っていけるぞ。

その話をする前に、まずは知っておいてもらいたい連続技がある。それは…、

**●しゃがみ小Ⓚ→しゃがみ大Ⓟキャンセル超裂破弾**

である。しゃがみ小Ⓚにする理由は、立ちガードできない、という点とその後にしゃがみ大Ⓟにつなげることができるという点。しゃがみ小Ⓚからしゃがみ大Ⓟへはボタン連打でOK。

しゃがみ大Ⓟは2段技だが、1段目でも2段目でもキャンセルをかけることができる。

超裂破弾の溜めは、しゃがみ小Ⓚのときにはすでに始めるようにしよう。この裂破弾連続技は、残念ながらキャラ限定で、入る相手はギース、フランコ、東。東にはしゃがみ大パンチの一発目にキャンセルをかけることが条件。

さて、話を戻そう。この裂破弾連続技はどうやれば入るのか?という問題に当たると思う。そこで、ひとつ例を挙げておこう。

まず、相手を転ばせる。次に斬影拳で追い、ダウン中の相手に密着する。実はこの斬影拳がミソで、斬影拳中からすでにレバーを下に入れる。すると、裂破弾の溜めが完了してかつ、相手の目前にいるという理想通りの状態の完成だ。あとは、相手の起き上がりにしゃがみ小Ⓚをタイミングよく重ねるだけ。

相手が、起き上がりに無敵技で抜けようとした場合はその瞬間にオーバースウェー(A+BorB+C)でスカしてしまおう。

あとは定番の「ジャンプ攻撃からの連続技」。これは、ジャンプ大パンチ→しゃがみ大パンチ・超裂破弾。これもキャラ限定だが、入れば威力は相当なもの。

ちなみに溜めなし↓↘→A+Cでフェイント版が出せる。



相手に密着してしゃがみ小Ⓚ。



連打でしゃがみ大Ⓟにつなぎ…、



キャンセルで超裂破弾。

**アンディ超必殺技コマンド表**

| 超裂破弾 |
|---|
| ↓溜め↘→+CD |



相手を転ばせたら…、



すぐ斬影で追う。このあとすぐ下に溜める。



すると、相手の起き上がる直前に密着していて裂破の溜めも完了!!

## 大っきくなって迫力満点
# ジョー・ヒガシ

爆烈拳はなくなったが、そのぶんスクリューで爽快な気分になるのがヒガシの新しい楽しみ方。

担当：びぐ

### 今回の竜巻は過去最大級

ヒガシの超必殺技と言やぁ、もちろんスクリューアッパー。

今回はそのスクリューアッパーがハリケーンアッパーのように相手に向かって突き進んで…行くといいなぁと思ってはみたが、今まで通りに巨大竜巻が発生するだけで少々残念。

しかし竜巻自体が従来よりさらに大きくなり、巻き込まれた相手が画面外まで舞い上がるので見た目のハデさは大幅にパワーアップ。

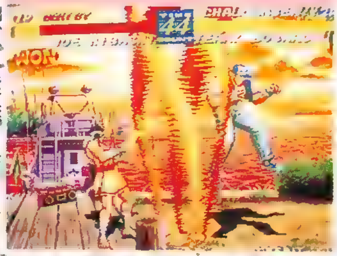


空の彼方にさよーならーっ。

気になる性能面だが、進歩した点もあれば退化した点もある。

最大の改良点は立ちガード不可能技になったということ。次いで、見た目同様、攻撃判定がデカくなったということが挙げられる。

またスクリューアッパー＝竜巻と言い切ってしまえば、竜巻が完全に出る前にヒガシ本体が攻撃をくらっても竜巻は発生してくれるのは前作（餓狼SP）と変わっていない。



出かかりを攻撃されても相打ちになることも…。

欠点はやはり永遠の課題とも言える“出るのが遅い”こと。今回は両手を使って竜巻を作り出すので、さらに遅さに磨きがかかっている。

竜巻が引っ込んだ後の硬直（隙の大きさ）も気になるところ。竜巻が出ている時間は意外と長いので、そろそろ終わったかなと思って手を出したらウッカリ巻き込まれたという人もいるかもしれないが、当てることができなかったら反撃は覚悟しておこう。

### 実戦におけるスクリュー活用

出るまでが遅いという欠点を補うためには、相手が反撃しにくい状況で出すようにしたい。

そこで有効なのが立ち大キックを当てて（ガードさせて）その間にコマンドを入力し、蹴りが引っ込んだ瞬間にボタンを押す連携。これである程度は欠点をカバーできる。大キックはなるべく先端をガードさせるようにするのが理想的。

あるいは相手の起き上がりに重ねてみるのも有効な手段のひとつだ。



最大のリーチを誇る立ち大キックから（ちなみにキャンセルはかからない）、



スクリューへの連携。当たれば天国、ガードされたら…。

### ジョー必殺技コマンド表

| スクリューアッパー |
| --- |
| →←↙↓↘＋CD |

## 燃やせ² 真っ赤に燃やせ（古すぎっ）
# 不知火 舞

またまた連続技として使うぐらいですか、せめて無敵時間でもあればねえ。

担当　不知火友の会　KKY-いなりん

### やっぱり弱いのかねえ

通常の必殺忍蜂と同じように、この技もかなり判定が弱い。相手にタイミングよく技を出されると、よくて相打ちでほとんどは一方的に負けてしまう。

技が出たあとのスキも相変わらず大きくて、近間で出してガードされてしまうと確実に反撃を受ける。遠間で出してガードさせればそのあと間合いが多少離れるのだが、そのぶん直接返されやすいしオーバースウェーで避けられやすい。



たあ〜。



ピチ、もう慣れたけどね。

### ここがちょっと変わったぞ

まず技が2段技になっている。このうち1段目が当たっても相手は倒れもしないし燃えもせず、2段目が当たってはじめて相手が燃える。

相手の起きあがりにうまく重ねると1段目をめくりで当てられるが、タイミングが激ムズなうえに相手は倒れないので反撃を受けてしまう。



これは1段目が当たったところ。



2段目が当たってはじめて燃える。

### 使うならこれぐらいかな

最も有効な使い方は、通常技をキャンセルして連続技として使う。キャンセルをかける通常技は、しゃがみ大パンチか近距離の立ち大パンチがよい。立ち大パンチは2段目にキャンセルをかけたほうがよいのだが、きちんと入力しないとコンビネーションアーツになってしまうので注意しよう。

その他にはガードさせて体力を削るのに使える。まあ当たってくれるほうが当然よいのだが、ガードされても6回体力を削れるので（間合いにより変わる）、自分の体力に余裕があり相手の体力が残り少ないときには狙ってみてもよいだろう。

また技が出てしばらくすると地上から離れるので、パワーウェーブや烈風拳などの地を這う飛び道具を抜けることもできる。



遠間からかなり早めに出さなければならないが。

### 舞必殺技コマンド表

| 超必殺忍蜂 |
| --- |
| →↙→＋CD |

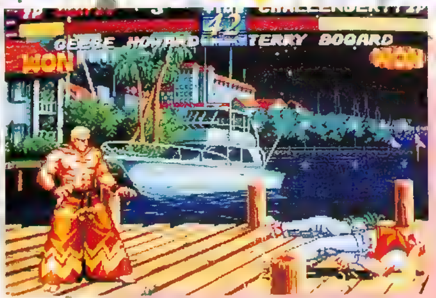
## 吹けよ風!呼べよ嵐!
# ギース・ハワード

相変わらずのコマンドはちょっと難しめ。しかし、ついに無敵時間が!

担当:疾風狼・ギィ

### ほとばしる悪のオーラ

彼の使う技は何から何まで、悪の美学と殺気が満ちみちている。そう、ギースの超必殺技といえばあれだ、大地に気を叩きつけ、吹き上げるオーラの牙、レイジングストームだ。でもちょっと見ため小さくなったような、判定も小さくなったような…。



威力はこんなもん。なかなかの減り。

### 無敵!

前作、つまりガロスペとの一番大きな性能面での変更は、無敵時間がついた、ということだ。とはいえ出かかりは前作同様隙だらけで、「レイジングストーム!」と言い終わって初めて攻撃判定が発生する。そしてこの攻撃判定が出ている間中が無敵となっている。出した後の隙も皆無といえるほど小さい。飛び道具を消せるのも前作通りだ。

使いどころとしては大足払いや雷光回し蹴り、烈風拳やダブル烈風拳をガードさせた後に出して、相手が突進技などで攻め、転じようとしたところへ当てる、といった前作に近い使い方がメインか。

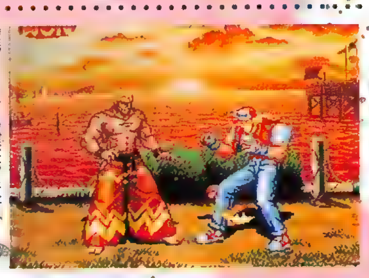
もちろん先読みがバッチリなら対空にも使える。どちらにせよ今回は出てしまえば無敵なので、出して損はないぞ。



手が光っているけど攻撃判定ありません。隙アリアリ。



しかし!出ちまやこっちのもんよ。悪の帝王返り咲き成るか?


「残りカス」も健在。近付くとシビれるぞ。



今のところ連続技に組み込めズ。

**ギース必殺技コマンド表**

| レイジングストーム |
| --- |
| ↙→↘↓↙←↘+CD |

## すべては修行の賜物!
# 望月双角

SNKお馴染み、例の型。しかし双角が使えば、一味も二味も違ってくる…といいね。

担当:アディオスToshi

### 超必も邪神を召喚!

双角の超必殺技はパワーゲイザー、レイジングストームなどの気柱系。もっとも双角の場合気ではなく、鬼をかたどった邪神を召喚するわけだが…。

棍を両手で持ち上げ、地面に突き刺し、その勢いを利用するかのように地面から邪神が噴き上がる。その邪神の表情たるや、凄まじいものがあるぞ。

### 性質を知る前に、コマンドが難しい!?

双角の超必殺技"いかづち"の一番の特徴は、なんと言っても出てる時間が長いということ。スウェーで逃げた敵が戻ってきても、残っているほどだ。さらに近くでガードされても、ほとんど反撃を受けないのがいい(このキャラだけではないが…)。

特徴と言えばこんなところだが、そんなことを考える前に、コマンド入力が難しいと思ったことはないだろうか?

使わない人はいいが、実際難しいと思う。途中のレバー下に入ってる部分が、真下でないといけないというのは結構シビアだが、正確に入力してくれと言うしかない。

餓狼3のコマンド入力の特徴として、最後は入れっ放しだと出しやすいので、その点も考えて練習してみてくれ。

### 行き着く先は…、やはり対空

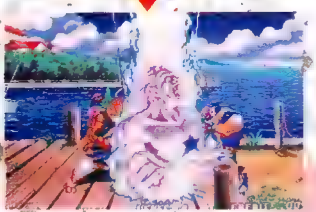
出ている時間の長い、この"いかづち"を見たとき、真っ先に「相打ちOKの戦法をとれないか?」と考えた。しかし"いかづち"はコマンドが成功していても、モーション中に攻撃を受けると出ないのだ。

もう一つはキャンセルをかけて、連続技として成立させようとした。しゃがみ大パンチにキャンセルをかけて試してみたが、これもムダ。

となると、やはり残された"いかずち"の使い道は、超先読みの対空か、相手の起き上がりに対しての削りぐらいしかない。少々ショッキングな結論だが、現実として受け取めよう。


モーションが見えても、攻撃を受ければ無効。


しゃがみ大パンチにキャンセルをかけて…、


「どうだぁ」と思ったら、実は連続技にはならない。

**双角必殺技コマンド表**

| いかづち |
| --- |
| →↘↓↙→+CD |



先読みの対空。これを使い方と呼ぶかどうかは疑問だなぁ~。

かすらないように気をつけて下さいよ

# ボブ・ウィルソン

ボブの超必殺は連続側転蹴りのデンジャラスウルフ。触れた者を巻き込むぞ。

担当：KAL

ボブの超必殺技、デンジャラスウルフは、ワイルドウルフのパワーUP版だ。何度も回転キックを浴びせる見た目にも派手な技なのだ。

## こいつで決めて下さい

ほぼワイルドウルフと同様の特性をもっている。回転の前半は立ちガード、しゃがみガードの両方ともOKで、回転の後半はしゃがみガードができない。

また、1回転では終わらずその後2回（計3回）も側転蹴りを出すので、途中でくらおうものなら最後まで足蹴にされてしまうのだ（つまり連続ヒット）。

多少離れている所からの場合のみ、次の回転が来るまでの時間差で連続ヒットにならないが、どちらにせよ1度触れてしまったら終わるまで逃げることはできない。

相手の体力が残り少ないときの削り技として、これほど強力なものはないだろう。



デンジャラスウルフ、ゴーー




この足の下り部分はしゃがみガード不可。



まだ回ります。これを計3回だ。ただし反撃されるので調子に乗りすぎぬよう。

しかし、このデンジャラスウルフ。コマンドが少～し意地悪で、闘っている最中にとっさに出すのは困難。上下にカクカクなんかしちゃったら出すのがバレて台なしもいいとこだ。

そこで、出し方ちょいアドバイス。

コマンドは下へ3回入力、となっているけど、1回下へ入力したあと素早く2回下へ入れたり、逆にはじめに2回コンコン、と入力しておいて、すぐそのあとに1回追加でB+C+Dと入力してもいい。コン、ココン、といくか、ココン、コンといくかすればだいぶ出やすくなると思う。

また大足払いをガードさせたあとや避け攻撃の最中（自分が硬直してる間）にコマンドを入力しておけば、相手にバレずにいきなり出すことができるぞ。

同じように違うラインから



技をガードさせたりして、その硬直中に入力するといい。

スウェーアタックをしながら入力しつつ戻ってくると、スウェー→超必と連続技になる。これは手軽なので狙ってみよう。

### ボブ必殺技コマンド表

| デンジャラスウルフ |
| --- |
| ⬇⬇⬇+BCD |

とおちゃあ～ん!!ーキャッチー

# フランコ・バッシュ

必殺技は面白いのに
これは地味すぎる。

担当：燃える火星の砲K-TAN

## コマンドは間を置いて2回入力

バッシュの超必殺技は、アッパーで上にフッ飛ばしたあとに再度コマンドを入力することによって、「ハルマゲドンバスター」が完成する。

技的にはちょっと地味かもしれないが、決まるとうれしいなかなかの減りだぞ。




ハルマゲドンバスターだけだとこのくらいの減りになる。

上にフッ飛ばしたら、すかさずコマンドをもう一回入力しよう。失敗するとそのまま。

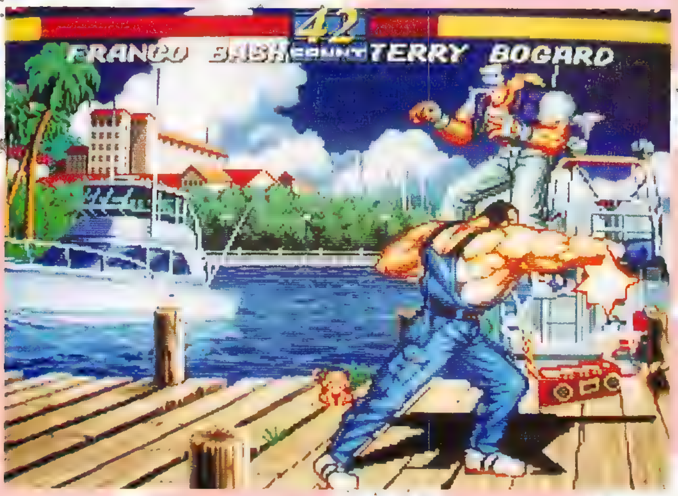
## キャンセルでつな[illegible]け

その場で技を出しても相手に当てるのは困難なので、通常技にキャンセルをかけて出すのが望ましい。

ただ、連続技として使う場合、弱攻撃からだとヒットにはならないのだ。




2発ガスガスと入ったら…




もう1回コマンドを入力してバスバスバスター！うおーっ!!

連続して入れるには、近距離立ち大パンチがいいだろう。

この㊜立ち大パンチは2段技であり、一発目、二発目、両方にキャンセルをかけることが可能だ。

対戦で決めるのはなかなか難しいが、頑張って使ってみてほしい。

バッシュは通常技が強いので、相手との間合いによって使い分けよう。

近くにいる相手にはハルマゲドンバスターとかね。しゃがまれるとヤバイけど。

### フランコ必殺技コマンド表

| ハルマゲドンバスター |
| --- |
| ➡⬊⬇⬋⬅+CD |

## 熱い功夫をぶつけろ!(×8くらい)

# ホンフゥ

ワンパターンと感じるか期待通りと思うかは、君の使い方次第だ。

担当:ハマー

### 二桁コンボ

ホンフゥの超必殺技は、やっぱりと言うか何と言うか、突進+乱舞系の技。ズバリ、餓狼スペキムの鳳凰脚に90%クリソツである。ダッシュで踏み込み相手にヒットしたら通常技を連発で叩き込む。性能的にもほぼ(全く?)同じで、特徴としては、

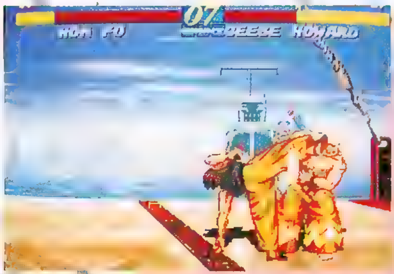
①技の出が早い(入力後すぐに効力を発揮)
②移動スピードが速い
③移動距離が長い(画面の端から端まで届く)

従って、使いどころも大体餓狼スペの時と同じく、

①スキの多い技に対してのカウンター
②通常技をキャンセルしての連続技

ここで、「あれ?ガードの上から削り殺せないの?」という疑問があると思うが、ここが残りの10%の変更点で、**ガードされると大きなスキができる。**この辺はキングオブファイターズに似ていて、どこからガードさせても、まず反撃されると思っていい。このゲームではコンビネーションアーツなどの地上連続技が多いので、何も考えずに乱発するのはやめよう。

ここまで似てると心地良い。







ドカバキ殴ってヌンチャクの一撃を決める。空中の敵も吸うぞ。

九龍の読みが2種と、このカデンツァーの嵐で、計3つの乱舞技を持つホンフゥ。コンビネーションアーツもあることだし、ここはひとつ開き直って「とにかく連続技!!」でガシガシ闘ってみよう。立ち小パンチやスウェー攻撃だけでペチペチやってもつまんないぞ。

最後に一つ、コマンドの関係で烈火棍のフェイントに化けやすいので注意。入力は正確に。

### ホンフゥ必殺技コマンド表

**カデンツァの嵐**
⬇⬋⬅⬋➡+BD

## 真紅の薔薇で地獄に送るわ!

# ブルー・マリー

マリーの超必殺技は、決まると真紅の薔薇が見える、M・タイフーン。美しいものには、トゲがあるんだよ。

担当:MoMo

### 薔薇咲く超必殺技

B・マリーの超必殺技は、投げ必殺技「M・タイフーン」だ。

この技はコマンドを入力すると、M・スパイダーより低い軌道で跳びかかり、相手の頭をつかむ。そして、そのまま前方に投げ跳ばす、なんとも派手で豪快な技だ。

M・タイフーンの特徴は、M・スパイダー同様にガード不可能なことだろう。また軌道が低いので、途中で落とされることは少ない。

しかし、この技は出かかりが非常に弱く、空中にいる相手は投げられないので、使い方(出し方)を工夫しないと、なかなか決めることはできないぞ。

そこで、一戦法として、しゃがみ大パンチをキャンセルして出す方法がある。しゃがみ大パンチは意外とリーチがあるので、先端を当ててキャンセルできれば、相手はそう簡単には反応できないだろう。

もうひとつは、画面端を背にしてアキレスホールド(連携技)を決めた直後の、ひるみ状態を狙うのもいいぞ。スウェーか、ジャンプで逃げないかぎり、必ず決まるだろう。



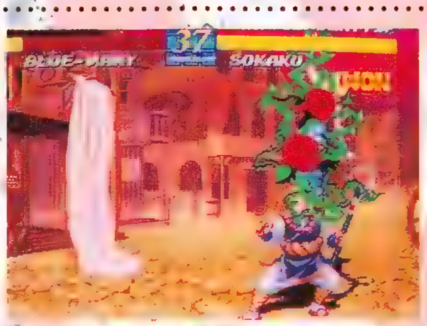
しゃがみ大パンチをガードさせて…



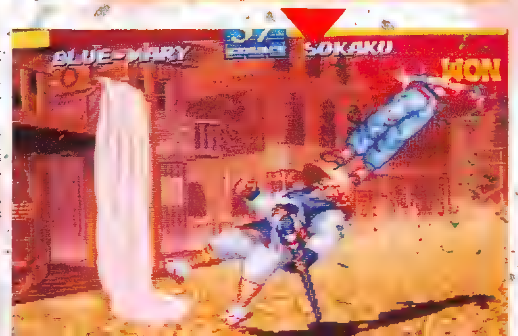
キャンセルして、M・タイフーンを出す。



逃げられずに、頭をつかむことができれば…




薔薇が咲いて…




回転しながら、相手を投げ跳ばす!!

### ブルー・マリー必殺技コマンド表

**M・タイフーン**
⬋溜め⬇⬊➡⬈+BD

新システムを使いこなせ〜い!

# 餓狼システムを斬る!

なんだか、複雑なシステムが多い餓狼3。しかし、そんなシステムを味方につければ、パワーUPまちがいなし!

担当:MOMO

餓狼伝説3が発売されて数週間が経つが、みんなはもう新システムは理解できたであろうか?理解はしているが、それを有効に使っているだろうか?

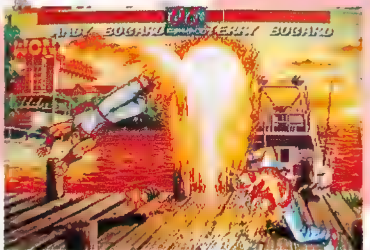
そこで今回は、新システムを使った有効な攻め方、対処方法を紹介してみよう。

## さらに発見したシステム 超必殺技のフェイント技

今号の目玉!といえるのが、冒頭の超必殺技だろう。これは、今までの餓狼シリーズをプレイしたことのある人ならば、語らずとも、どんな技かはわかるはず。

知らない人もいると思うので説明してみると、超必殺技は、自分の体力が残り少ないときにコマンドを入力すると出る、超破壊力を持つ必殺技のことだ。キャラごとにコマンド、技の性質が違うので、各技の紹介を見てほしい。

超必殺技に関してはこれぐらいにして、今回新たに発見したシステムとして「フェイント技」というものを紹介しておこう。



こんな状態にならないと、超必殺技は出ないのよ。

このフェイント技というのは、「真サムライ」にあった「奥偽旋風烈斬」や「非剣ささめ雪」のようなもので、途中まで技のモーションを見せておいて、ピタリとやめてしまうものだ。

できる技は限られており、それぞれ特別なコマンドを必要とする。特別なコマンドといっても複雑ではなく、ただボタンを変えて、同時押しするものがほとんどだ。

コマンドは表にしてあるので、そちらを見てほしい。



タイガー…と見せかけて…、



な〜んちゃって、となるのだ。

### キャラ別フェイント技コマンド

| | | |
|---|---|---|
| テリー | パワーウェイブ | ↓↘→+BD |
| | バーンナックル | ↓↙←+BD |
| | クラックシュート | ↓↙←↖+AC |
| | パワーゲイザー | ↓↙←↙→+BC |
| アンディ | 飛翔拳 | ↓↙←+BD |
| | 斬影拳 | ↙→+BD |
| | 昇龍弾 | →↓↘+BD |
| | 超裂破弾 | ↓↘→+AC(溜めなし) |
| ジョー | ハリケーンアッパー | ←↙↓↘→+BD |
| | スラッシュキック | ↙→+AC |
| | タイガーキック | →↓↘+AC |
| 舞 | 花蝶扇 | ↓↘→+BD |
| | 龍炎舞 | ↓↙←+BD |
| | ムササビの舞 | 空中で↓+AB |
| ギース | 烈風拳 | ↓↘→+BD |
| | 邪影拳 | ↓↙←→+BD |
| | レイジングストース | ↙→↘↓↙←↘+AC |
| ホンフゥ | 制空烈火棍 | →↓↘+BD |
| マリー | バーチカルアロー | →↓↘+BD |
| ボブ | なし | |
| フランコ | ダブルコング | ↓↙←+BD |
| | パワーバイシクル | ↓↘→+AC |
| 双角 | なし | |

## オーバースウェーから攻める!

それでは、新システムを戦法を紹介してみよう。まずオーバースウェーを使ったものだ。

オーバースウェーとは、中央ラインの手前と奥にあるスウェーラインに移動することをいう。今までオーバースウェーは、緊急回避用として使うことばかりを紹介してきたが攻、めるための一要素としても十分に使える。

なぜなら、オーバースウェーラインからの攻撃(オーバースウェー攻撃)が非常に簡単で、それでいて回避しにくいからだ。また、オーバースウェー攻撃にはさまざまな性質があり、立ちガードできないもの、ダウンさせるもの、奥(手前)ラインに押し込むものなどがある。これら、オーバースウェー攻撃の性質については、表を見てほしい。

それでは、オーバースウェーを使った闘い方を説明してみよう。

オーバースウェー攻撃を当てることができれば、一気に体力を奪うことのできる連続攻撃などがあるが、ただ出すだけではなかなか当たってくれない。そこで、確実に当てていく方法を考えてみる。

まずは、相手の技の隙をつく方法。飛び道具などの隙を狙うのがよさそうだが、飛び道具必殺技は意外と隙が少なく、見て反応して当てられるものではない。狙うならば、突進系の必殺技の隙だ。突進



こんな感じのは、下段攻撃なのだ。

### キャラ別オーバースウェー攻撃の性質

| | | A | B | C | D |
|---|---|---|---|---|---|
| テリー、アンディ、舞 | 手前 | ○ | ○ | ○ライン跳ばし | ○ライン跳ばし |
| ボブ、フランコ、マリー | 奥 | ○ | ○ | ○ライン跳ばし | ○ライン跳ばし |
| ジョー | 手前 | ○ | × | ○ライン跳ばし | ×ダウン技 |
| | 奥 | ○ | × | ○ライン跳ばし | ×ライン跳ばし |
| ギース、双角 | 手前 | ○ | × | ○ライン跳ばし | ×ライン跳ばし |
| | 奥 | ○ | × | ○ライン跳ばし | ×ライン跳ばし |
| ホンフゥ | 手前 | ○ | × | ○ライン跳ばし | ×ダウン技 |
| | 奥 | ○ | × | ○ライン跳ばし | ×ダウン技 |

※○は立ちガード可能。×は立ちガード不可能。

系の技は隙が大きいものが多いので、出たのを確認してからオーバースウェーをしても、十分に間にあうだろう。

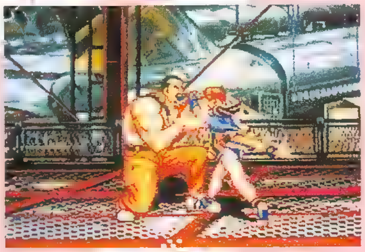

突進してきたら、サッとよけて…、


横からアタック！

また、ジャンプで跳び込んできたところを狙うのもいいぞ。ただし、オーバースウェー攻撃からの連続技を狙っているならば、着地した瞬間を狙うようにしよう。空中にいる相手に当ててしまうと、連続技は決まらないぞ。

もうひとつは、オーバースウェー中にダッシュを使い、相手の後ろから狙う方法もある。しかし、相手が冷静に判断していると、対オーバースウェー攻撃で返されることが多い。うまく虚をついて攻撃しよう。


スウェー中にダッシュして…、


後ろから攻撃だ！

オーバースウェー攻撃が当たるようになったら、次はそこからの連続攻撃だ。オーバースウェー攻撃からの連続技には、大きく分けて2種類ある。

ひとつ目は、オーバースウェー攻撃から、直接通常技につなげて連続技にする方法。このときに使うオーバースウェー攻撃は、弱パンチ（A）か弱キック(B)。強パンチや強キックでは、相手が奥ラインに行ったり、ダウンしたりするからだ。

オーバースウェー攻撃からつなげる通常技は、しゃがみ大パンチなどの技だ。ほかにも多くの技がつながると思うので、その辺は独自に調べてほしい。


スウェー攻撃がヒットしたら…、


しゃがみ大パンチにつなげて、そこから連続技だ！

もうひとつのオーバースウェー攻撃を使った連続技は、少し複雑だぞ。

まず、強パンチ（C）か強キック（D）で、相手を別ラインへ押し込むオーバースウェー攻撃を使う。これで相手が別ラインに移動したら、対オーバースウェー攻撃（AB同時押し、BC同時押し）をすかさず出す。これで、すぐに別ラインにいる相手に追い打ちをかけることができるはずだ。そして、対オーバースウェー攻撃をキャンセルして、必殺技を決めるのだ。これが全部入れば、とんでもないダメージになるぞ。

しかし、この連続技ができるキャラは少なく、ジョーやホンフゥぐらいだ。しかも、


オーバースウェーをCで出して…、

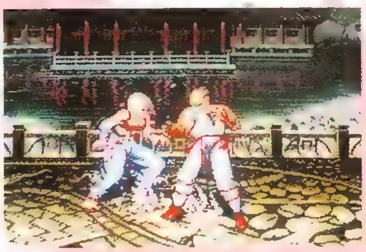

手前ラインにきた相手に…、


ABで、追い打ち。これにキャンセルして…、


スラッシュキックで連続攻撃だ！

非常に難しいので、そうそう決まるものじゃないだろう。

また、この連続技を回避できる方法もある。それは、別ラインに跳ばされたときに、バックダッシュをすればいいのだ。しかし、状況や相手キャラによっては、逃げられないこともあるぞ。


スウェーラインに跳ばされたら…、

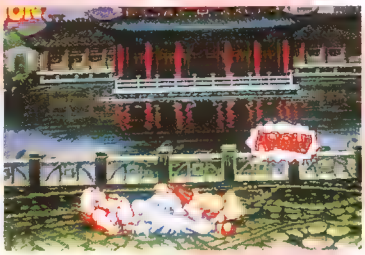

バックダッシュで逃げてみよう。逃げられるかもよ。

## 連携技を決める！

連携技とは、ある特定の投げの最中に、特定のボタンを押すことにより、投げからさらにダメージを与えることのできる新システムだ。

この連携技を決めると、相手は一時的にひるみ状態となり、何も行動がとれなくなってしまうのだ。だが、このひるみ状態に技を入れることができるのは、あまり知られていない。連携技が決まったら、次の攻撃も考えておこう。

しかし、この連携技をくら


連携技がきまると…、


ほら、ひるみ状態だ。


その間に、技を一発入れてやろう。

## 投げ、連携技、連携返し

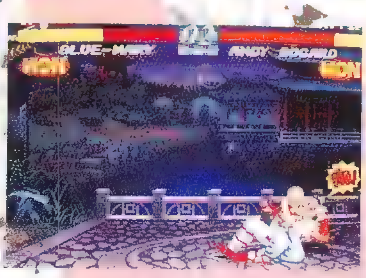
| | 投げ技 | 連携技 | 連携返し |
|---|---|---|---|
| ギース | 虎殺投げ | 絶命人中打ち | C |
| | ←+C | 虎殺投げ+C | |
| | 裏雲隠し | 絶命必中絞め | C |
| | ↙+C | 裏雲隠し+C | |
| マリー | ヘッドスロー | アキレスホールド | D |
| | ↖+D | ヘッドスロー+D | |
| | バックドロップ | フェイスロック | C |
| | クイックスウェー時にレバー1回転+C | バックドロップ+C | |
| 双角 | 無道縛り投げ | 地獄門 | D |
| | ←+D | 無道縛り投げ+D | |

わずに、回避する方法もある。それは、各連携技に対応した特定のボタンを、投げられた瞬間に押せばいいのだ。どの連携技に対して、どのボタンを押せばいいのかは表にしてあるので、そちらを見てほしい。

さて、連携技にする方法と、それを回避する方法が分かったのだが、ここで投げる側と投げられる側とで、駆け引きが生まれてくる。

投げる側は、そのまま投げて安定したダメージを与えるか、連携技を狙って一気にダメージを与えるかだ。また、複数の連携技を持つキャラならば、どの連携技を使うかも選択肢に入ってくる。

投げられるほうとしては、相手がどんな連携技を使ってくるか予想しなければならないので、せめて相手がどんな連携技を持っているのかは調べておこう。


連携技に入る前にボタンを押せば…、


ちゃんと回避できるのだ。ひるみもないぞ。

## コンビネーションから攻める!

世間で、意外と使われていないシステムがある。それは、通常技だけの連続攻撃、コンビネーションアーツだ。

コンビネーションアーツとは、通常技をタイミングよく出すことによりできる、特別な連続攻撃なのだが、タイミングさえよければ、どれでもつながるようなものではない。特定のボタンを特定の順番で押さなければならないのだ。簡単に言えば、ボタンだけ（一部レバー必要）のコマンド必殺技のようなものだ。

簡単なコンビネーションでは、近距離でCボタン連打というのがある。これは、ほとんどのキャラが持っているものだ。このCボタン連打を途中でやめたり、続けてDボタンを押したりすると、また違ったコンビネーションになるぞ。


普通のコンビネーションは、横に流れていくのだが…、


こんな変化をするのだ。　途中でDを押せば…、

## キャラ別コンビネーションアーツ

| | |
|---|---|
| テリー | A-A-C.A-B-D.近C連打 |
| | 近C-C-↖C.近A-C-C-C |
| | 近A-➡C-C-C-D.近A-➡C-C-D-D |
| アンディ | 近C連打.近B-B-B |
| | 近A-C-C-C-D.近A-C-C-D |
| 舞 | 近C連打.近B-➡B-B |
| | 近C-C-⬇B.近C-C-C-D |
| ジョー | 遠B-D-D.近C連打.近⬅C-D |
| ギース | 遠D-D.近C連打 |
| ホンフゥ | 近C連打.近C-C-C-D |
| マリー | 遠B-B-D.近C連打.近C-C-D |
| | 近A-C-C-C |
| ボブ | A-B-C-C-D.近C連打.近C-D |
| フランコ | 近C連打.近C-C-C-D |
| 双角 | 近C連打.近B-D |

なかなか強力なコンビネーションアーツだが、いつでもどこでも使える、というわけではない。基本的に、どのコンビネーションも当たらないと出せないのだ。もちろん、ガードされてもダメ。

例外として、遠距離で出せる技は空振りでも出せるぞ。

また、コンビネーションアーツにキャンセルをかけて、必殺技を出すこともできない。強力な連続技が考えられそうだが、残念である。

とりあえず、現段階で編集部で独自に調査し、発見されたコンビネーションを掲載しておこう。まだほかにもあるかもしれないので、自分たちでも探してみてくれ。見つけたら、編集部に連絡ちょーだいね。

# OK!!君も倒してやろうか？
## 対戦 テリー・ボガード

攻めてよし、攻めてよし、
相手に攻撃するヒマが
ないくらい、とにかく
固めて押しつぶせ!!

担当：C-MAN

むかしからテリーという奴は、キャンセルをかけた闘いがかなり必要とされてきた。その戦闘スタイルは、3になっても変わることはないだろう。

### 何をメインにしていく？

今回テリーは、ライジングタックルという強烈な武器を忘れてきた。しかし、その代わりと言ってはなんだが、パワーダンクという強烈な武器をひっさげて出現するのである。はたしてその使い方やいかに？

とりあえず、物事には順序があるので、使える技から一つ一つ見ていこう。

**クラックシュート**、いきなりこれから入るのは何だが、近くからだと3発入るので、意外と相手の体力を奪える。また、中間距離の対空兵器としても利用度が高い。

使うからにはやはり弱がスキが少なく使い手が良い。足先だけが当たるように、間合いを調節しつつ出し、相手の体力をガードの上からガリガリと削ってしまえ!!


ここらの間合いから、


足をかするように出す。

**バーンナックル**、使い所はクラックシュートと変わらないのだが、それよりもリーチがやや長めで、やや威力も強め。ライン移動している相手のもどりにねらったり、遠間で大技を空振りされた時などにねらってみよう。

**パワーウェイブ**、やっぱり地を這う、テリーならではの飛び道具。撃ち終わった後のスキはデカイが、相変わらず使っていけそうな技だ。とりあえず使い方は、基本通りライジングアッパーや、足払いにキャンセルをかけて出していこう。また、手軽く相手の起き上がりに重ね、次にもう一つ何かの必殺技ってのも相変わらず有効。

これらの必殺技は、いかにして相手に読まれず、多用しながら併用していくかにかかっているので、バラバラに距離を見て使い分けていこう。


ラインのもどりを読む。


ウエ～イブ起きが～さね、


カリカリクラックシュート。

**パワーダンク**、出かかりの判定が小さく、けっこう反撃を受けにくいが、対空としては、使いこなすまでに少々時間がかかりそうだ。

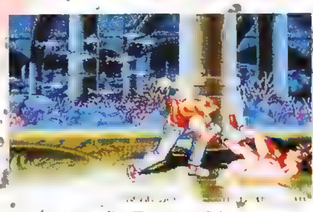
この技は、実は近くで出さなければだめで、3発全弾決めなければ相手がダウンしない。しかも、2発だと必ず反撃を受けてしまうのである。相手の攻撃をしゃがみ大パンチで合わせて、そこにキャンセルをしていけば対空＋(プラス)追い打ちになるので面白いぞ。あと、考え方によっては、当て身投げ的に使うのも一つの手段だろう。

一発の威力は写真通りだが、ガードされた後や、2発しか入らなかった時のリスクがデカく、諸刃の剣的な存在だ。

### ラス、テリーを使う心がまえ

テリー＝キャンセルの方程式の図は、現時点でも全く変わっていない。したがって、スタイルは前から変えることがないのだ。削り殺したからキタナイなどという、偽善者的な考えは全部捨ててしまい、固めつつ投げに入るなどといったこともバンバンやろう。


大パン、


キャンセルダンクでこの威力さ。

これからのテリーは、小足払いからの投げかパワーダンクの2択で強くなれる。

このキャラは、最初っから ガンガン動かせるので、我々の手で強力に仕上げていくぞ。

「飛翔拳→ダッシュ」からの連携が強力!!

## 対戦攻略

# アンディ・ボガード

**小ジャンプ攻撃や無敵対空の復活もあり、今回なかなかいけそうなアンディ。超必殺技も連続技に組み込めるぞ。**

攻略：超裂破団団長Ⓝ

### 隙の小さい必殺技で連携しよう

アンディの必殺技は、隙の小さい技がそろっている。まず出るまでが早く、硬直も小さい飛翔拳。この技を楯にして、ダッシュで追いかける。相手が飛翔拳をガードしたらそのままⒹボタンを押すとダッシュ蹴りが出るので続けてこれをガードさせる。この後のフォローとして、長くなった大足払いをガードさせてキャンセル飛翔拳。ここまでがひとつの攻撃ターンだ。

飛翔拳のあとはダッシュ小ジャンプⓀで跳びこんで、しゃがみ小攻撃をガードさせ、近間ならしゃがみ大Ⓟ、遠間ならしゃがみ大Ⓚにキャンセルをかけて飛翔拳、というパターンも用意しておこう。

また、ここでの技の組み立ての中の「飛翔拳」は「斬影拳」に変えてもいい。ただ、斬影拳は足もとが弱いのでバレバレのときは控えよう。飛翔拳のあと追いかけるのに、



まず飛翔拳。



飛び道具を追うようにダッシュ！



ダッシュⒹⓀをガードさせ…、



大足払い。これにキャンセルして、



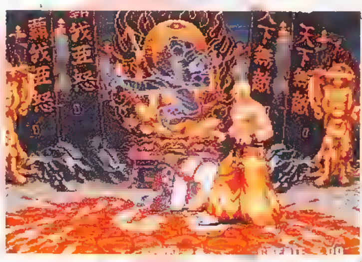
飛翔拳。ほかにまた斬影拳につなげてもいいし、小ジャンプやスウェーに変えてもいい。マンネリにならないように心がけよう。



ラッシュに・大Ⓚの浴びせ蹴りを交えても効果的。

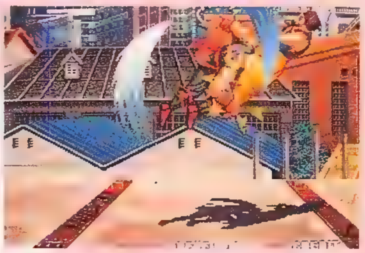
斬影拳でなくダッシュを使う理由はここにある。ダッシュなら好きなときに止めることができるからだ。

アンディのラッシュはこんな感じだ。ジャンプの種類は小ジャンプ系が望ましい。低い跳び方をすると、相手も対空技を毎回合わせるわけにもいかないだろう。必殺技の幻影不知火も、小ジャンプから出せる。この出し方なら、なかなか見切られにくいだろう。こう見てみると、小ジャンプは利点のみという感じがするかもしれないが、ひとつだけ欠点がある。空中ガードができないのだ。だから、ギースの当て身対策以外で小ジャンプで跳び込んだら技は毎回出したほうがいい。



小ジャンプからでも幻影不知火を出せる。

次に対空技。これはもう完璧に昇龍弾で決まり。ただ、しゃがみ大パンチで落として、これにキャンセルをかけて昇龍弾を出すと、地上→空中にかけて3HITする。まあ、これはあまり使わないが、使いどころとしては相手のジャンプをくぐったときなどに狙ってみよう。



空中ガードできない昇龍弾。

### 連続技を把握しよう

アンディは連続技を入れやすいほうの部類に属する。やはり飛翔拳を楯に移動できるのは強みだ。主に小ジャンプの大Ⓟor大ⓀがHITしたときなどに狙っていこう。このとき狙う技は小ジャンプ大Ⓟ(or大Ⓚ)・しゃがみ大パンチ(2段)キャンセル斬影拳がおすすめだ。キャラによっては、斬影拳のかわりに超裂破弾が入るぞ。

餓狼3といえば、このような連続技のほかにコンビネーションアーツがある。アンディの場合、代表的なものでBボタン連打、Cボタン連打とA→C×2→Dボタンというコンビネーションがある。このA→C×2→Dは、レバー入れで最後のキックが変化する。また、C×2も×3にしてからⒹを押すと技が変わる模様。A→C×2→Dは、自分が立ち状態のときにしか出せない。しかし、しゃがみ小Ⓟから立ち小Ⓟがアンディの場合連続になるので密着でしゃがみ小Ⓟが入ったらコンビネーションアーツに挑戦してみよう。



しゃがみ小ⓅからA→C×2→Dのコンビネーションにつなげる。

最後に、超裂破弾のところでも解説したが投げが入ったあと相手の起き上がりを攻める戦法がある。投げたらすぐに大の斬影拳で追いかけると相手のダウン中に密着することができる。ここから、起き上がりに重ねるようにしゃがみ小Ⓚ→しゃがみ大Ⓟキャンセルで斬影拳。自分の体力が赤く点滅中のときは、キャラ限定で超裂破弾が入る。

# ハダカの大将、我が道を行く 対戦攻略

# ジョー・ヒガシ

前作での頼みの綱、避け攻撃・ライン飛ばし・小パンチ連打を失ったヒガシを待ち受けていたものは…。

担当：SC派ぴぐ

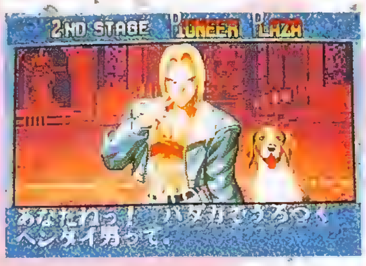
## なにはともあれ 暴発に注意

ヒガシを使ってでなにが困るかと言うと、まぁヘンタイ扱いされるのはしょうがないとしても、スラッシュキックがプレイヤーの意志とは無関係に飛び出してしまうこと。

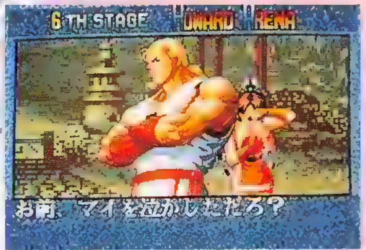
コマンドは←溜め→となっているものの、実際は溜め時間は限りなくゼロに近い。ヒガシの技の中でも特に活用したいタイガーキックや立ち大キック（レバーニュートラルor前）をしゃがみガードの状態から出そうとするとスラッシュキックになってしまいがち。

暴発を未然に防ぐためにタイガーキックはしっかりとレバー真下から始めること。できることならタイガーキックは起き上がり時以外は使わないぐらいの徹底ぶりがほしい。

立ち大キックはリーチの長さゆえ、スキあらば使っていきたい技なので、レバーはニュートラルで使うようにしよう。




なんでやねん～ん!!回を重ねるごとに信望が薄くなってるよな…。




だから、なんでそーなんの？キドッ、お前らこんなとこまで来てベタベタすんじゃねえ。

## ムエタイチャンプのファイティングスタイル

餓狼スペシャルでのヒガシの攻めの中核を成していた避け攻撃とライン飛ばし攻撃がなくなったため、今回は大幅な戦法の変更を余儀なくされた。

新技・黄金のカカトが結構使えることが判明したので、カカトを組み込んだ戦法を考えてみると、ライバルというよりむしろ目の仇ともいえるボガード兄に酷似したものとなってしまった。なにか釈然としないものを感じつつ、新しい基本戦法を見ていこう。

遠距離戦ではやはりハリケーンアッパーが頼りになる。離れたらとりあえず連発して構わない。今回の大ハリケーンは竜巻の判定が大きいので、大小とり混ぜて撃っていこう。

対空技は近い間合いならレバー後ろ大パンチのバーチカルアッパー、少し離れていたら立ち大キックやスライディング、遠い間合いならカカトが信頼できる。威力や無敵になれるという点ではタイガーキックがベストなのだが、暴発スラッシュが出ると目も当てられないので「オレ様のタイガーは99％」くらいの自信がなければ使わないほうが無難だ。

さて終始ハリケーン砲台に徹するわけにもいかないので、接近戦も挑んでみよう。

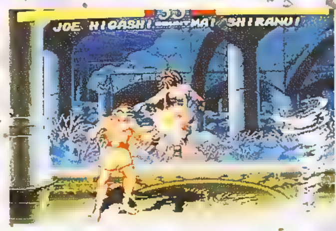
まずはハリケーンで相手を固めてカカトで突っ込んでいく。このときは小カカトがめり込まない程度にガードさせることのできる距離で出すのが基本。

小カカトをガードさせたら小足払いやタイガーキックへ連携させる。タイガーキックは当たれば大ダメージを与えられるが、ガードされると無防備な状態をさらすことになるのでバクチ要素が強い。使い過ぎは禁物だ。

小足払いを使っていくなら小足払い×2～3発からスライディングや大足払いへつなぐ。餓狼3のスライディングは足を伸ばしているのでガードされても反撃を受けにくくなっており気軽に使っていける。小足払い→大足払いときたら大足払いにキャンセルをかけて小カカトにつなごう。

コマンドの都合上、ハリケーンよりもカカトが出しやすい。

あるいは小足払いの数を増やして最後を立ち大キックにするのもいいだろう。重ね重ね注意するが、きちんとレバーをニュートラルにして、スラッシュにならないように。



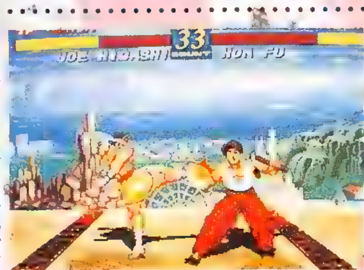

近距離対空のバーチカルアッパー。早めに出そう。




まずはハリケーンから小カカトで固めて、




タイガーキックや小足払いへの連係で攻めたてよう。

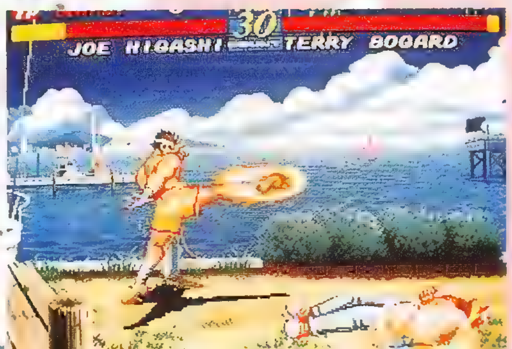



立ち大キックはキャンセルできないので、蹴りが引っ込むのを待って必殺技。

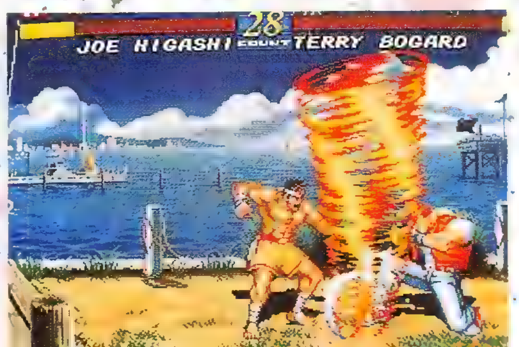
## スクリューはいつ使う

超必殺技の項で触れたように立ち大キックから使ってみたり、起き上がりに重ねたりするのが効果的。一度相手を転ばせたら、ただ近付くよりもダッシュや小スラッシュ、小カカトで移動したほうが起き上がり必殺技を出したい気にさせるので、そこにスクリューを重ねてみよう。

もちろん今までのようなハリケーン、ハリケーン、スクリューアッパーといった騙しスクリューも健在だ。




転ばせたら小スラッシュで距離を詰めて、




スクリューンナッパーって感じ。

今度の舞は
起きあがりセメール

# 対戦 不知火舞

とにかく転ばせてからの2択、
読み合いの要素は強いが
うまく使いわけよう。

担当：不知火友の会
KKY-いなりん

## 1度転ばせたらたたみかけろ

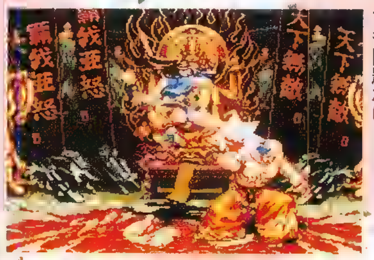
今回新たに「しゃがみガードできない地上技」という非常にうれしいものが使えるようになった。

これはコンビネーションアーツのひとつで、コマンドはB、レバー前B、Bである。このうちレバー前Bのときに出る2発目のキックが、しゃがみガードできないのである。



このキックがしゃがみガード不可、ラッキー。

別にレバーを前に入れっぱなしにして、Bボタンを連打しても問題ない。



これもしゃがみガード不可、ウハウハでしゅ。

この技を有効に使えるのが相手の起きあがりのときである。まず密着して立ち小キックをガードさせて、ここからコンビネーションアーツにいくか（立ちガード）、小足払いから龍炎舞にいくか（しゃがみガード）を使いわけるのである。

コンビネーションアーツでいくときは、相手が起きあがるすこし前からBボタン連打を始めておくと、1発目のキックがスカっていきなりしゃがみガードできない2発目のキックを当てることができる。

いいことづくしのコンビネーションアーツだが、相手にきちんと立ちガードされてしまうとスキだらけである。さらに2発目のキックをガードされると、3発目のキックを出すことができない。

一応しゃがみガードができない技としては、逃げジャンプ大キックがある。これもなかなか使えるので覚えておこう。

## 通常時の闘い方

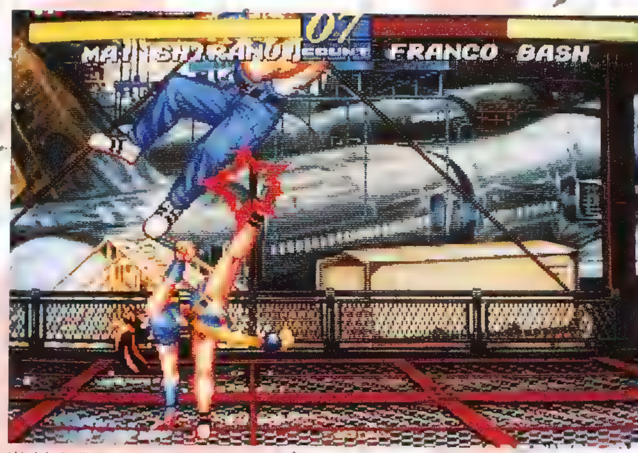
牽制技として使うのがやはり花蝶扇、この技がメインになる。出るまでは少し遅くなっているものの、見てから跳び込まれてもガードならばまず間に合う。

余裕があるときに跳び込まれたら対空技で返す。今回一番確実な対空技は、クイックスウェー攻撃である。上半身は無敵なのでジャンプ攻撃に負けることはないが、注意するのはタイミングと間合いである。出すのが遅いとスカってしまうし、体の近くに跳び込まれたとき（めくりぎみ）にもスカってしまう。



ムチャクチャ強い、新たな究極対空。

このスウェー攻撃にキャンセルをかけて龍炎舞を出せば、空中で2段になることもある。



出すならこのぐらい早めに。

通常技ならばかなり信頼性は落ちるが、しゃがみ大パンチと近距離立ち大キックを使いわける。

しゃがみ大パンチは体の判定が低くなるので、立っている舞に当てようとしている技をスカしやすい。

相手がしゃがみ大パンチを警戒して技を遅めに出すようなら立ち大キックを使う。注意点としてはかなり早めに技を出さなければいけないこと、近距離技の判定がかなりせまいこと、レバーを前に入れていると投げ失敗のポーズが出てしまうことである。

しかし2つの技を使いわけても返せないときがあるので、できればクイックスウェー攻撃で返したい。

やってはいけないのが、龍炎舞を使うこと。出かかりは違うのだが、炎の部分は空中ガードされてしまう。間合いが遠いときは大足払いを、必殺技を使うならかなり早めに陽炎の舞を使う。これなら空中ガードされることはない。



これじゃダメ、遠いときには大足払い。

こちらから跳び込むときは、リーチの長いジャンプ大キックを足の先が当たるようにして跳び込もう。

## 少ないチャンスをのがすな

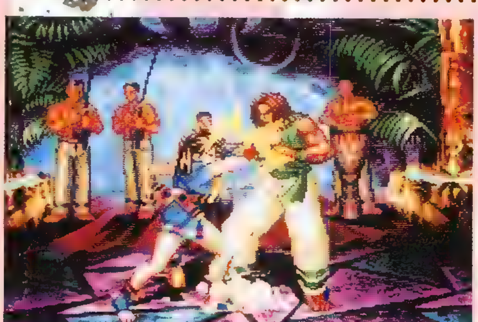


こんな感じで使えばわりと強い。

相手が大きなスキを見せたときは、確実に大ダメージを与えておきたい。

お薦めは近距離立ち大パンチ（2段）→キャンセル龍炎舞である。超必殺忍蜂が使えるなら、龍炎舞をこっちに変えてもよい。

また、C、C、C、Dのコンビネーションアーツも、そこそこ威力があるし相手を転ばせることができるのでよい。



この2段目にキャンセルをかける。

# アンタが大将！ 対戦攻略

# ギース・ハワード

**強くなったダブル烈風拳に新技邪影拳、当て身も使い易くなり、もしかして最強？**

担当：当て身師・ギ…

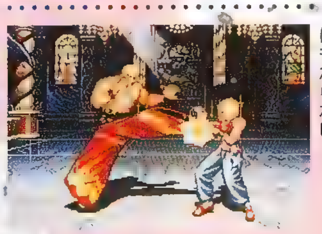
ギースはスペシャルの頃に比べて明らかにキャラ性能が良くなっている。前ダッシュが導入され、雷光回し蹴りがパワーアップしたため攻め続けることが可能になり、以前のように「逃げ疾風拳で仕切り直し」をする必要がなくなったことが大きい。オーバースウェーをうまく使われると事はそう単純ではないのだが、それはこちらにとっても同じこと、攻めの中にうまくオーバースウェーを組み込めるようにしておこう。

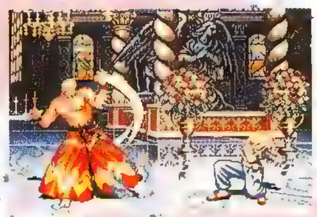
## ガイジン足長い

前作から足クセの悪さは有名だったギースだが、さらに磨きがかかった。

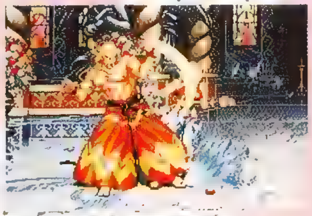
中心となる技は遠距離立ち大キックの雷光回し蹴り。足払いにはちと弱いが、これで移動しつつ攻撃し、当ててからあるいはガードさせてから次の攻めにつなげる重要な技だ。さらに今回は2度Dボタンを押すことで2段技になるようになった。逆に2段目を出さずに足払いにつなぐのも一つの手だ。ちなみにレバー後ろ入れ大キックの雷光回し蹴りは、「奥ライン飛ばし」版。移動距離が短く、2段技にもならない。


◎二度押しでこれが続けて出る。


今回もこの技が中核だ。


雷光から大足キャンセルダブル烈風という手もある。

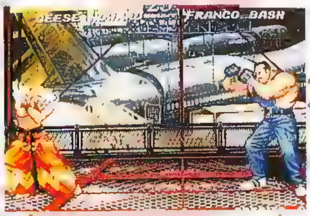
さて、こうして近づいた後はどうするか？大足払い・烈風拳？全然ハズレ。それを使うなら、小足・大足→ダブル烈風拳だ。前回紹介したように、ダブル烈風拳は近くでは2段技になるうえ、技の出がやたらと速い。ダブルの1発目までをガードして2発目のみをくらう、といったこともあるのだ。ところが、ガードされれば隙のない（ダブル）烈風拳も連続（ガード）でない以上、オーバースウェーでかわされれば以上、である。そんなときも安心なのが、


ダブル！


れっぷーけん！

小足払い→立ち小キック連打、という連続技だ。計2〜4発入り、威力も高い。

この後に出す技は、立ち大パンチがベスト。小キック連打がガードされても意外とこれには当たってくれる。そういう意味では邪影拳や当て身を狙うのもいいかもしれない。ただし（ダブル）烈風拳は却下。この間合いでは見てから跳び込まれるぞ。


画面端〜端で邪影を出すとスカるので…


◆＋Cの投げが失敗せずに出せる。そのままC連打で連携技につながるぞ。

## 疾風拳はおいてけ！

前作では、跳び込むか、跳び込むフリして疾風拳（対空つぶし）か、という2択（?）が非常に使えたが、今回も使える。その上、「空中ガード」や「空中で小技を何回も出せる」といったことを利用すれば、空中からの攻め（守り）のバリエーションはさらに広がる。例えば逃げ小キックを出し、追ってきた相手の手前に置いとくように疾風拳とかね。

さて、新システムの小ジャンプだが、移動＋攻撃の手段として雷光回し蹴りと使い分けていくのが良い。雷光回し蹴りの足払いに弱いという欠点を補ってくれる。


跳び込みは連続ヒットする大パンチがいい。

## ギースといえば"当て身投げ"

ギースといえば当て身投げ、当て身なくしてギースは語れない。とはいっても取れるものは前作とほぼ同じなので戸惑うことはないだろう。

一応ここで取れる技を大まかに見ていくとしよう。

**上段当て身で取れる技**

1、飛び道具意外の必殺技

2、ジャンプ（通常）攻撃

のふたつだが例外も存在する。

1での例外はホンフゥの電光石火の地のように足元にしか攻撃判定を持たない技、これまたホンフゥの烈火棍の出かかりも取ることはできない。

また、飛び道具を消せる技（舞の龍炎舞、陽炎の舞など）も取ることはできない。マリーの必殺投げはMスパイダー以外、なぜかこの上段当て身で取ることができるぞ。この辺、近いうちに一覧表で載せていこう。

2、のほうに関しては今のところ、小ジャンプ攻撃も含めて例外なく取れる。



龍炎舞も出かかりなら取れるのも前作通り。

**中段当て身で取れる技**

1、地上の通常技

2、オーバースウェー攻撃

ただしどちらも足払い系、スライディング系の技は取れない。しかし立ちガードできない技の中にも取れる技は多いぞ。今回この中段当て身が非常に狙い易い。前ダッシュからの通常技も可能になり、突進系の必殺技に対するのと同じ感覚で狙っていける。逆に、前ダッシュからイキナリ中段当て身というのも、特に早く長い通常技を持っている相手に対して有効である。


前ダッシュから、投げと当て身の二択。起き上がりに狙え。

# 起動せよ!!鋼の狂戦士!!

# サイバーボッツ

いよいよ動き出す、カプコン待望のメタルアクション!!
今回はキャラ紹介を中心に攻めてみるぜ!!

担当：トロッコ三等兵



## いよいよ出撃！ 吠えろ鋼の獣！

全国9000万のメカ物マニアの期待を集めまくっているゲームと言えば…そう！このサイバーボッツにほかならない！

今回は、少し変更になった操作方法と、このゲームに登場してくる魅力溢れるキャラクターたち、加えてゲームの主役であるVA（ヴァリアント・アーマー）たちを大紹介するぞ！



VS画面であるッ!! ここで気合負けしたら戦士失格だぞ。




この画面で出撃準備せよ。覚悟を決めたらいざ出陣だ。

## 戦場へ赴く前に知るべきこと

前回の紹介では、8方向レバー＋アタックボタンA・B（小・大攻撃と考えてもらえばよい）＋ウェポンボタンA・B（各VAに搭載されている各種ウェポンを射出する）＋ブーストボタン（ダッシュ、各種空中制御に使用）＋パワーチャージボタン（パワーを溜めきったあとはメガクラッシュボタンとなる）で構成されていた。

が、現在のバージョンでは、このように変更された！

8方向レバー＋アタックボタンA1・A2＋ウェポンボタン＋ブーストボタンの、4ボタン仕様になったのだ。では、各ボタンの効能について見て行こう。

「アタックボタンA1・A2」

スキは少ないが攻撃力が小さいA1ボタンと、スキはデカいが攻撃力が高いA2ボタンがある。

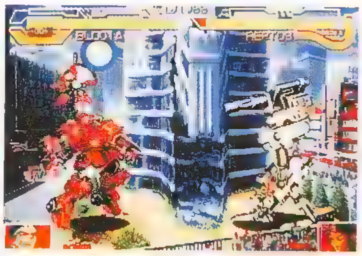
さらに、このA1・A2ボタンを同時に押すことによって、前に登場していた「パワーチャージボタン」の代用を務めることになったのだ。要するに「パワーチャージボタン」がなくなった理由はここにある訳。

なお、このパワーチャージについて少し触れておくと、ゲージが溜まりきった直後は自機が点滅し、一定時間攻撃力がアップする。

一定時間を過ぎると点滅は収まってしまうが、ゲージはそのままチャージされたままで、いつでもA・B同時押しでギガクラッシュ（パワードギアにあった、緊急回避にも使える技。あんまり威力はない）を使うことができる。

さらに！ゲージが溜まっている時に全キャラ共通の、あるコマンドを入力することによって、ギガクラッシュよりさらに強力な「サイバーEX」という、えらくカッチョいい超必殺技も使えちゃうのだ。

この「サイバーEX」はまさに一撃必殺。各キャラごとに形態の違った、凄まじい技を持っているぞ。




赤いVA、ブロディアから射出されているのが、ウェポンの「ピット」。

「ウェポンボタン」

各VAに搭載されたウェポンを射出できる。「ウェポンゲージ」が溜まっていれば、空中だろうが、大抵の状態からウェポンを撃ち出せるぞ（さすがに投げ技をくらっている最中などには出せないが…）。

コマンドを入力することによって、ウェポンの攻撃形態を変えることも可能だ。

「ブーストボタン」

これがクセもの。このボタンを駆使しなければ、とてもじゃないが激戦を勝ち抜けないぞ。

VAが地上にいる時にはダッシュボタンと考えてもらって結構だが、ひとたびVAが空中に飛び上がれば、このボタンは空中制御ボタンとして重要な役割を持つことになるのだ。

例として、多段ジャンプ、空中平行移動など、ブーストゲージの続く限り空中で様々なアクションを取ることが可能なのだ。

後はVAの起き上がりや、投げられた時の受け身などにもブーストボタンを使用する。

詳しい使い方は次号から追って説明していくぞ。




CPU戦のストーリーは、選択したパイロットごとに違うぞ。これは謎の悪玉トリオ、デビロット姫&Dr.シュタイン&地獄大師の一味である。

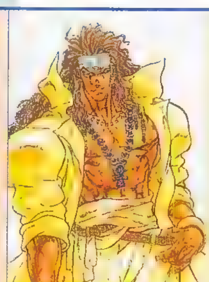
VAのレッグパーツによって、このブーストの性能は大きく変わってくるから、この能力をフルに使えるVAは強力だぞ。



### ジン＝サオトメ

怒涛の熱血主人公。優秀なVA乗りであった父を事故で亡くすが、彼はこの事故に疑問を抱いた。

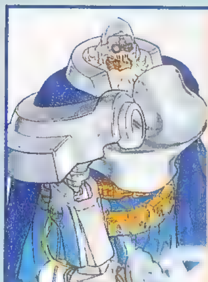
独学で学んだVAの操縦と格闘術をもってして、原因究明のために戦いに赴く。



### サンタナ＝ローレンス

VAの違法パーツを売って生活する自由人。その日暮らしを謳歌する楽天家。

軍用のVAパーツを入手するために連合軍のコロニーに向かった彼を、待ち受けている運命とは？



### ガウェイン＝マードック

元連合軍VA隊隊長。数々の激戦をくぐり抜けてきた強者。

1年前、訓練中に発生した事故により彼の部隊は壊滅、そのことにより軍を去ることになる。

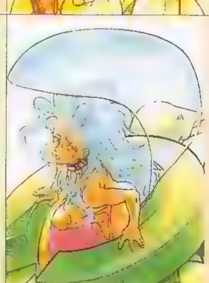
だが、軍を去った後も、彼は知られざる軍の巨大な陰謀に巻き込まれて行く…。



### マリー＝ミヤビ

連合軍VA第一小隊隊長。女性でありながら並外れたVAパイロットとしての素養を持つ。

今回、軍の上層部から失踪した捕虜を捕らえよとの任務を受けるが…。



### アリエータ

数年前、連合軍に捕らえられ「研究所」と呼ばれる施設で軟禁生活を強いられている彼女。

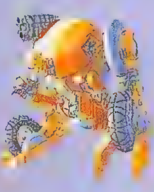
軍の極秘研究の対象とされていたが、ある日「研究所」を抜け出し、あてもない逃避行の旅に出る。



### バオ、マオ

とある小国に住む幼い兄妹。好奇心旺盛で怖いもの知らずの兄と、いつも兄の身を案じるけなげな妹。

2人は、偶然にも無人のVAに乗り込んでしまうが、そこから運命のイタズラが始まってしまう。




フォーディータイプは小回りが効くぞ。チョコマカ動いて攻めようぞ。

**FZ=100**
**フォーディ**

全登場VA中最も小型だが、その攻撃力は折り紙つき。

内蔵されたパイルハンガー、チェーンアンカーをはじめとする強力な武装の数々から見ても、ショート、ロングレンジどちらでもOKって感じ。

ホーミングミサイルでの牽制もなかなか強力。山椒は小粒でピリリと辛いキャラである。





ブロディアの必殺技が炸裂!!ちなみにすべての技は空中ガード可能だ!!

**BX=02・ブロディア**

最も標準的な機体。バランスの取れた性能は、すべての場面に対してオールマイティに対処できる。

搭載ウェポンのビットも汎用性が高く、はっきり言って優秀な機体である。

必殺技にもすこぶる格好良いものがそろっているし、VA若葉マークの初心者は、まずコイツに乗るとよいだろう。




タランチュラのフォースクローは投げのスペシャリスト。積極的につかんでいけ!!

**FZ=202**
**F・タランチュラ**

フォーディタイプのレッグパーツを「インセクトロイド」に換装した機体。

全く「人型」とはかけ離れた形態が特徴だが、右手のフォースクロー、レーザーアイなどと、一癖も二癖もある装備は実際に強力。誘爆ミサイルも、射程はないもののミドルレンジで大活躍。




ソードマンの必殺の一撃!!ソードアームの真骨頂である。

**BX=04S**
**B・ソードマン**

ブロディアのコンバージョンタイプ。下半身パーツを戦車タイプの「トレッズ」に換装しており、ブロディアよりパワフルな出力を誇る。

アームパーツのレーザーブレードも強力無比。ちなみにウェポンは局地小型電磁発生装置、電磁ネットディスペンサー。




キラービーもドリルに変形可能。地中に潜って襲いかかれ!!

**FZ=900J**
**F・キラービー**

こちらはフォーディに「ターボジェッツ」「レーザーブレード」を実装したタイプ。レーザーブレードによる攻撃は、なかなか格好よいのでみんな気に入るハズだ。性能もアームパーツの中ではかなり優秀だし。「ターボジェッツ」タイプの機体は全身ドリル形態に変形することが可能。もちろんドリルで突貫、地中に潜ることも可能だ。




ライアットのドリル変形だ!!ライアットにはオレのこの手が(略)的なつかみ技もあるぞ。

**BX=07R**
**B・ライアット**

右腕のロケットアームが特徴的な、ブロディアの派生タイプの一つ。

ロケットアームから繰り出される重爆級の打撃に加え、ライアットにはドリルモード変形機構まで備えているのだ。

サブウェポンはバルカンキャノン。ターボジェッツが生み出す機動力も魅力だ。




画面右で変形しているのがガルディン。大暴れ中である。

**GP=N1　ガルディン**

パワードギアでおなじみの、重量級VA。そのパワーを生かした重圧的な攻めは、低めの機動力を補って余りまくるものがある。

下半身がキャタピラ状に見えるが、これはブロディアやレプトスとおなじ、「コマンドウォーカー(2脚歩行)」タイプである。

ウェポンには方向制御が効く火炎放射機、バーナーを装備している。




レプトスの超派手な突進技!!バーニア大全開のグラフィックが熱いぜ!!

**RF=004　レプトス**

パワードギアではライア星オリジナルのVAとして登場した、一風変わった内部構造を持つ機体である。

この「レプトス」は、レプトスタイプのベースになっている機体だが、このシリーズは全体的にスピードに優れているのが特徴。肩に装備しているのはレーザーキャノン。かなり使える優秀な武装だ。




フォースクローで空中の敵すらガッチリキャッチ。強力な対空技なのです。

**GP=V4**
**G・ヴァイス**

GPナンバーでは最も重量級であると思われる機体。ただでさえ重量級のガルディンに「トレッズ」を実装している様は、まさに重戦車を思わせるフォルム。腕に装着しているフォースクローは、相手をムンズと掴んで軽々と振り回せるパワーを持つ。



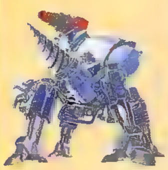

大変形を遂げたライトニングの勇姿!!どこをどーやったらこんな形になるのだろーか。

**RF=009**
**R・ライトニング**

レプトスタイプのレッグパーツを「トレッズ」に換装したもの。

右腕の特徴的なチェーンスパークからは、強力な電流がほとばしりまくる。

「トレッズ」タイプの下半身パーツはゲッ〇ー合金並みの汎用性を持つのか、実に不可思議な変形を遂げることが可能である。ウェポンは誘爆ミサイル。接近戦ではかなり強力だ。



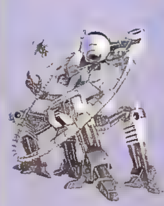

サイクロンが実装しているウェポン「地雷」のコマンドバージョンがコレ!!

**GP=D2**
**G・サイクロン**

腕を見よ！みんなの大好きなドリルが実装されておる！これだけでG・サイクロンの存在価値は大きい。

「インセクトロイド」のレッグパーツを装備しているおかげで、ガルディンタイプの中では比較的機動性に富む。

肩にはレーザーキャノン状の武器が装着されているが、実際にここから打ち出されるのは地雷である。




ヒートロッドを巻きつけるの図。レプトスとは違うのだよレプトスとは!!

**RF=027**
**R・ジャッカル**

レッグパーツに「インセクトロイド」と呼ばれる多脚歩行パーツを採用している。

が、何よりも目を引かれるのは、腕に装備したヒートロッド。このムチがしなるたびに、敵VAの装甲に金属磨耗の嵐が吹き荒れるのである！

ウェポンにはビットを装備しており、現時点ではかなり強力なVAの一体である。

## もう一つのストリートファイター登場！

# STREET FIGHTER

## ストリートファイター ザ・ムービー

あのストⅡキャラが新キャラ2人を加えて
実写になって帰ってきたぞ！

担当：GYU



ストリートファイターⅡが世に出て、すでに4年。

このゲームが対戦格闘ゲームというジャンルを切り開き、一大ブームを巻き起こしたことや、昨年の夏に公開されたアニメ映画など他のメディアにゲームとの接点をもたらした功績は今も輝かしい。

そのストⅡシリーズがハリウッド映画としてこの春に公開される。

そしてさらに、その映画をモチーフにしたゲームが製作されることになった。

その名も「ストリートファイター ザ・ムービー」─

### ムービーの実態は？

さて、このストリートファイター ザ・ムービー（以下ムービー）はどのようなものかというと、モチーフの映画自体が実写であるために（ハリウッドというくらいだからネー）当然実写取り込みによるゲームのようだ。

それにストーリーの都合上からか、僕らの知っているストⅡとは多少の変更点が見られる。

まず、主人公がガイルであること。やはり彼がアメリカ人ということからだろうか？

もう一つは諸事情からキャラクターの名前が入れ替わっていることが挙げられる。例えば、ストⅡのラスボス・ベガがバイソンとなっているようにネ！

そして実際のゲーム内容については、今のところハッキリしていないが画面写真を見る限りではストⅡシリーズのシステムを受けついでいるようだ（体力ゲージの下のゲージはスーパーコンボなのだろうか？）。

### 味の濃さげなキャラクターたち

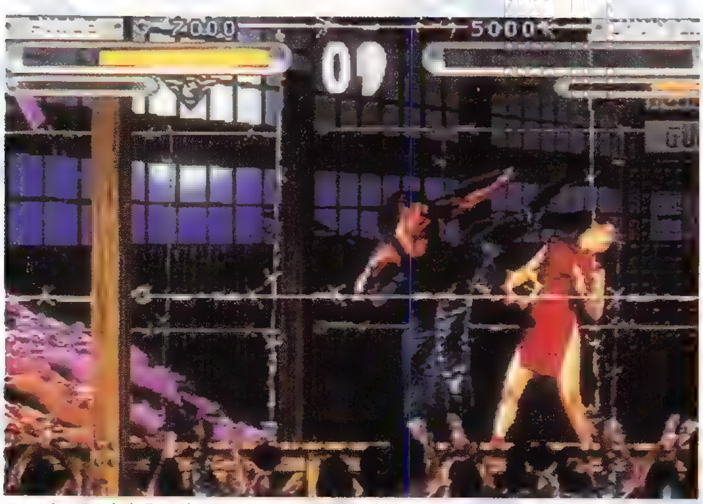
では早速、映画においても活躍すると思われるムービーの戦士たちを紹介しておこう─

**●ガイル大佐**

このゲーム（映画共に）の主人公。

国連シャドルー派遣軍司令官で、狂気の独裁者バイソン将軍に囚われた国連救済派遣団員63名と親友のカルロス・ブランカ（獣人？）を含む行方不明の捜索隊員を救出するため、シャドルー市に上陸する。

ストⅡシリーズにおいて最も嫌われ、そして愛されてきたキャラ・ガイル。黄金パターンともいえるソニックブーム→追いかけという戦法や豊富な足技、強力な対空兵器・サマーソルトキックは健在なのだろうか？



ムービーでの主人公、ガイル。

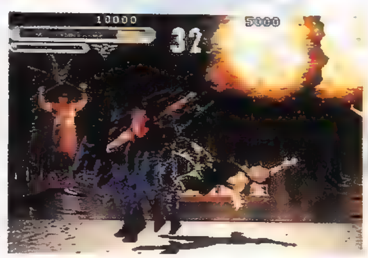
ストⅡシリーズでは友情にあつく、任務に忠実なキャラクターだったがムービーでもその性格は同じようだ。

画面写真ではわかりづらいかもしれないが、ガイルを演じている俳優はガムのCMにも出ていたアクションスター、ジャン＝クロード・ヴァン・ダム。



これはメイジャーキックか？

ちなみにストⅡシリーズでは少佐であったがムービーでは大佐と2階級も昇進している。



やたら派出な演出。同キャラ対戦も可能だ！

**●リュウ**

流れのストリートファイター。相棒のケンと組んで世界を転戦している。サガット率いるシャドルー・ギャングと〝取引〟するためにシャドルーへ向かう。

ストⅠからのシリーズの主人公。

ストⅡではノーマルキャラ



リュウ。波動拳も健在！



これは真空派動拳か？

としてプレイヤーに愛されてきたが、決して楽なキャラではなかった。

しかし、シリーズ中マイナーチェンジを重ねる度に少しずつパワーアップしていき、ついにストⅡターボで頂点を極めたリュウだが、ムービーではどんなキャラになっているのであろうか？

映画でもリュウはやはり生粋のストリートファイターのようで、リュウ貧乏説が再び話題をさらいそう？

## ●ケン

流れのストリートファイター兼ハスラー。楽天的な性格で、つねに上を目指している。相棒のリュウと比べると〝口〟で駆け引きするタイプだが、格闘の実力は折り紙付き。

リュウの親友・ライバルとして常に対をなしてきたキャラ、ケン。

ストⅡでは基本的にリュウと同性能（あくまで基本的に）であったが、ストⅡダッシュから地味なリュウに比べて大味なキャラへと変化していった。

ガンガン跳び込んでいける強力なジャンプ大パンチや超高速で回転する竜巻旋風脚。


ムービーでも派手なケン。

そしてケンといえばやはり昇龍拳につきるだろう。横方向に伸びる大昇龍やスキの少なさを生かしたドラゴンダンスによってターボではシリーズ中最高の力を得たが、隆を超えられなかった。

そしてムービーのケンは燃える昇龍拳こそ健在であるが、髪の毛がダークブロンドなのであしからず。



ファイアー昇龍拳がカッコイイ。

## ●チュンリー

表向きは内乱を取材するグローバル・ニュース・ネットワーク（GNN）のTVリポーターだが、実は幼い頃に父を殺したバイソン将軍に復讐するために幾千もの格闘術・暗殺術を身につけた女性格闘家だ。

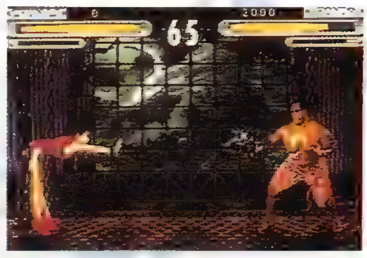
現在の格闘ゲームにおける女性キャラブームを作った人気キャラクター。ストⅡシリーズ以外のカプコンゲームにもよく登場し、今でも根強い人気を誇っている。

さて、ムービーでのチュンリーを見てみると、いかにも20代の東洋人女性という印象を受ける。コスチュームもトレードマークとなっているブルーのチャイナドレスではなく、赤い服（ストⅡダッシュの2Pカラーっぽい）になっている。

チュンリーファンの人たちの印象はどうかな？

## ●エドモンド・ホンダ

表向きはGNNのビデオクルーで元相撲取り。シャドルー・ギャングのワナにかかり、横綱昇進を前に角界から姿を消す。チュンリー、バルログと共にシャドルーに乗り込み、失われた名誉を取り戻すために闘う。



ちょっとアダルトなチュンリー。



これって気功拳？

ストⅡシリーズでは初めてプレイする人でも比較的簡単に楽しむことができたナイスなキャラクターだ。

ストⅡでは意外とその実力が知られていなかったが、回を重ねる度に色々な調整が繰り返され、Xでの鬼のような強さ（特に飛び道具を持っていない相手に対して）で、一躍注目をあびるキャラクターになった。

画面写真でスーパー頭突きは確認できるが、百裂張り手などの存在が気になるところ。

とてもじゃないが、マスコミ関係に見えないところが笑える。



外国人力士っぽいE・本田。

## ●バルログ（M・バイソン）

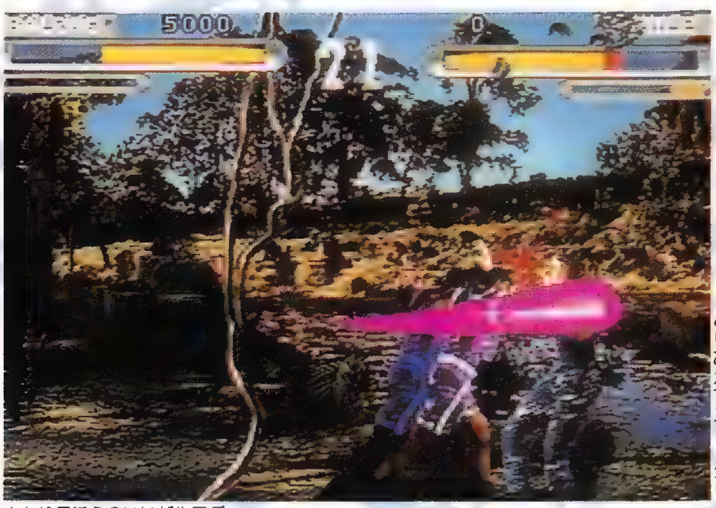
元ボクシングのヘビー級チャンピオン。サガットがらみのスキャンダルのためにボクサー生命を奪われた過去を持つ。ふだんはGNNのTVカメラマンだが、一撃必殺の拳はいまだ衰えることを知らない。

全国のバルログファンが怒るかも知れないが、ストⅡシリーズでベガの部下であり、悪玉のバイソンがムービーではバルログとなっている。

ムービーでは善玉としてチュンリーやE・ホンダと行動を共にするのだが、やはりこれはアメリカでのボクシングの人気の高さからきていることなのだろうか？

しかし、画面写真を見た感じでは他のキャラよりもバルログが最も自然に見えるような気がする。これもボクサーならではか？

とりあえずストⅡシリーズ

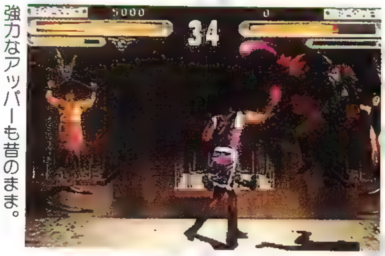


かなり見栄えのいいバルログ。

でのパワフルな攻撃は継承されているようだ。

●キャミィ

国連軍のトップランクの戦闘マシーンとして訓練された元英国諜報員。ガイル大佐の



強力なアッパーも昔のまま。

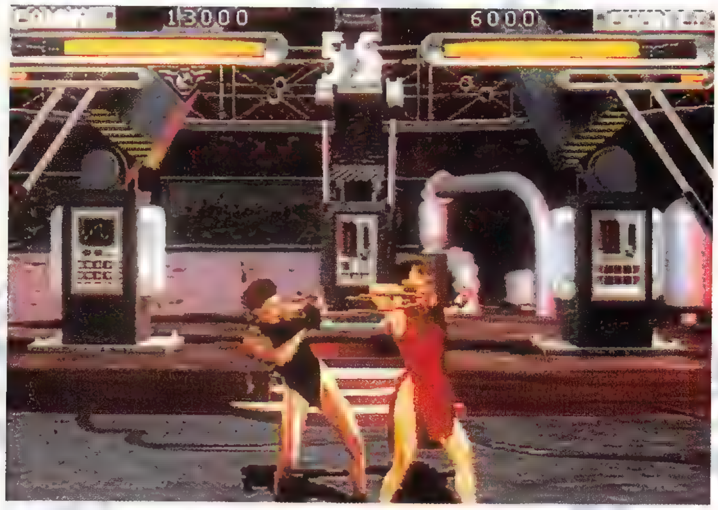


四天王対決も出来る。

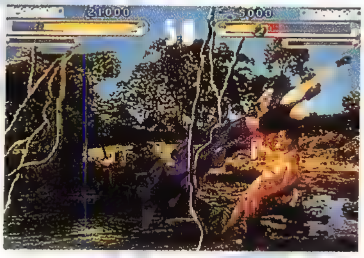
下で電子戦・情報戦を担当する国連軍中尉で沈着冷静なキックの名手。

スーパーストⅡから登場した新キャラ4人の内、唯一人の女性キャラで紅一点だったチュンリーと人気を二分したキャラでもある。

スーパー、ストⅡX共に強い当たり判定とスピード、そして女性キャラとは思えない高い攻撃力がウリで、ザンギエフ戦での強さは現在でも語り草となっているほど―



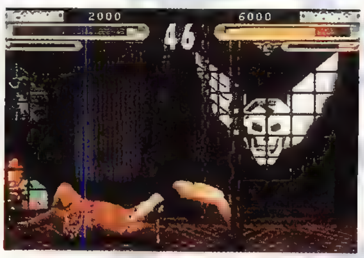
なんか反則っぽい技。



マニアがウハウハなキャミィ。

さて、ムービーでのキャミィはストⅡシリーズのきゃしゃなイメージをうまく表現しているようだ。演じるのはポップ・シンガーとしても有名なカイリー・ミノーグ。

映画では準主役としてチュンリーよりも活躍するであろう。



投げ技がセクシー。

●キャプテン・サワダ

国連軍コマンド部隊を率いる、ガイル大佐の右腕的存在。少林寺拳法・空手・柔術あるいは剣道など、ありとあらゆる武道に通じた格闘戦のスペシャリスト。

このキャラはムービーのオリジナルで、詳しいことは不明。

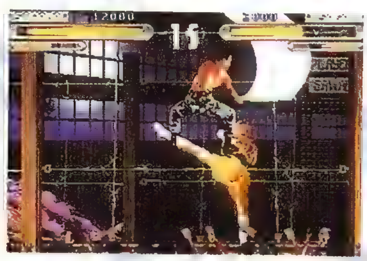
しかし、画面写真を見てみるとフェイロンの烈空脚のような技を使うことができるようだ。おそらくスピード重視の肉弾戦キャラであろう。

映画、ゲーム共々活躍を期待しよう！

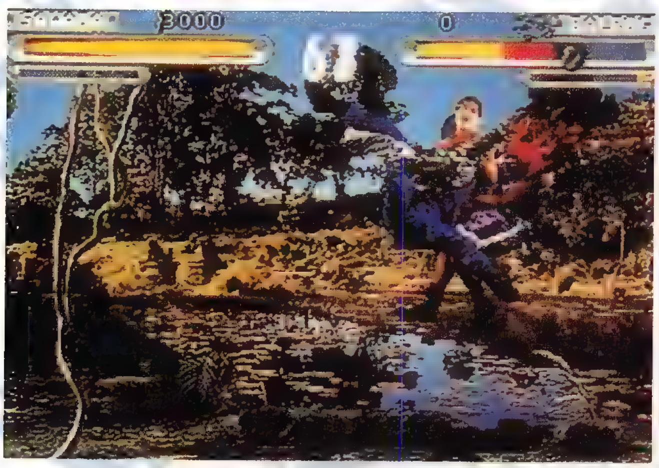
●サガット

東南アジアでもっとも恐れられている戦闘集団、シャドルー・ギャングを支配する悪の首領。バイソン将軍が現れる前は「犯罪の神様」として君臨していたが、現在はバイソンと手を結び、武器を供給している。

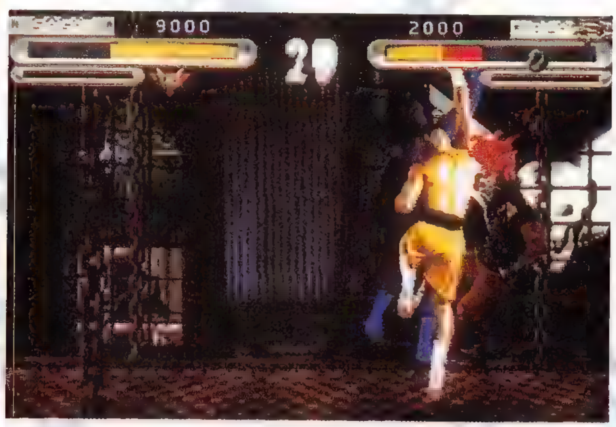
ストⅠではボスキャラとしてリュウと激しい死闘を展開した後、ストⅡシリーズでも



C・サワダ。シブめだ！

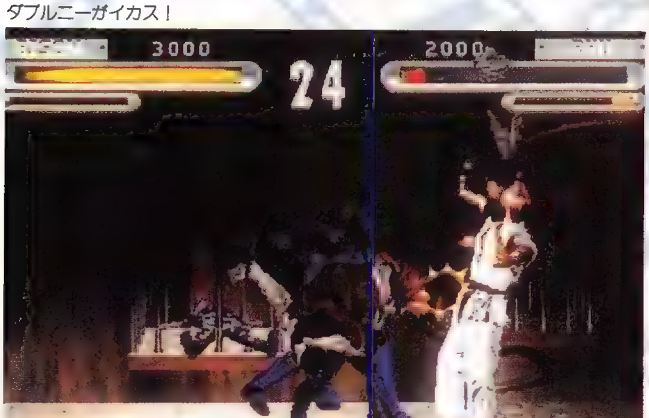


この技は烈空脚？



最多出場キャラ、サガット。

ダブルニーガイカス！





素顔のベガ！

四天王の一人として復活した、シリーズには欠くことのできないキャラ、サガット。

ストⅡシリーズでは強力な飛び道具（タイガー・グランドタイガーショット）やタイガーアッパーカットなどを武器に常に上位キャラとして実力を発揮していた。

ムービーでもその雄姿は健在のようだが、リュウとの宿命の対決はどうなっているのだろうか？

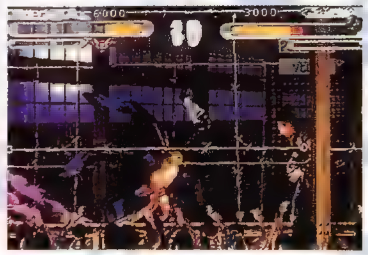
**●ベガ（バルログ）**

サガット子飼いのストリートファイター。シャドルーでは敵なしの連勝記録を続け、絶対的な人気を誇る。しなやかだが強靭無比の筋肉を持ち、鋭いカギヅメを武器に何百もの格闘家たちを血の海に沈めてきた。

ストⅡシリーズで最も熱狂的な人気を誇っていたのが、このベガ（バルログ）。

出身がスペインの貴族ということとその美しい容姿とは裏腹に残虐な性格が非常に印象的だった。

ムービーでのベガは画面写真で見た限りではあるが、非常にストⅡシリーズに忠実な設定になっているようで、より鮮やかな闘いが期待できる。



スカレットテラーなのか？

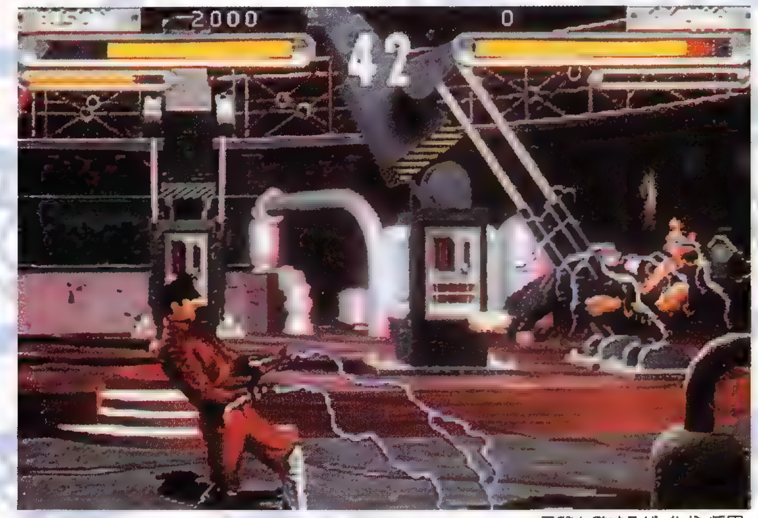
ただ一つ異なる点は戦闘中に仮面を外すことで、神秘に包まれた素顔を見ることができるようだ。

天高く舞うフライングバルセロナアタックを再び目にする日は近い？

**●バイソン将軍（ベガ）**

悪の格闘王であり、科学者でもある狂気の独裁者。シャドルー市に派遣された国連救済派遣団員を人質に取り、国連に対し200億ドルの身代金を要求。遺伝子技術を駆使したバイオ兵士を使って世界征服をたくらむ。

ストⅡシリーズでラスボスとして常に君臨していた悪の帝王ベガ。ムービーではバイソン将軍という名に変更されている。



電撃を発するバイソン将軍。



笑えるスーパー頭突き。

しかし、その悪王ぶりは変わらないようで世界を相手に悪の限りを尽くしているようだ。

ストⅡダッシュからプレイヤーキャラとして登場したバイソンはサイコクラッシャーやダブルニープレスという強力な必殺技でラスボスらしい強さで相手をなぎ倒してきたが、ムービーでもその強さを持っているのであろうか？

**●ザンギエフ**

大木のような体をした怪力のロシア人で、バイソン将軍のボディガード兼助手。正直であるがゆえに、盲目的にバイソン将軍に服従しているが、根は善良かつ感激屋。

ストⅡシリーズで最もテクニックを要求されるキャラ、それがザンギエフだった。

動きは鈍いが、スクリューパイルドライバーを駆使して一度つかまれたら離さないという戦法は見る者に感動すら与えたものだ。

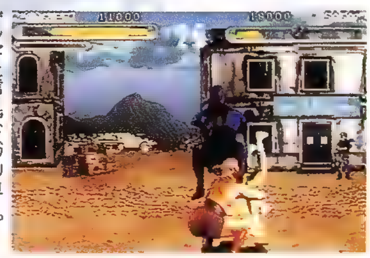
悲しいことにムービーでは悪の手先として登場するが、その性格はストⅡと同じ。もちろんスクリューも使うことができるし、なんといっても容姿がイメージ通りなのがうれしい。

ザンギエフのスペシャリストたちよ！今から腕を磨いて発売を待て。

**●ブレード**



バニシングフラットで飛び道具を消せ！



ザンギと言えばスクリュー。

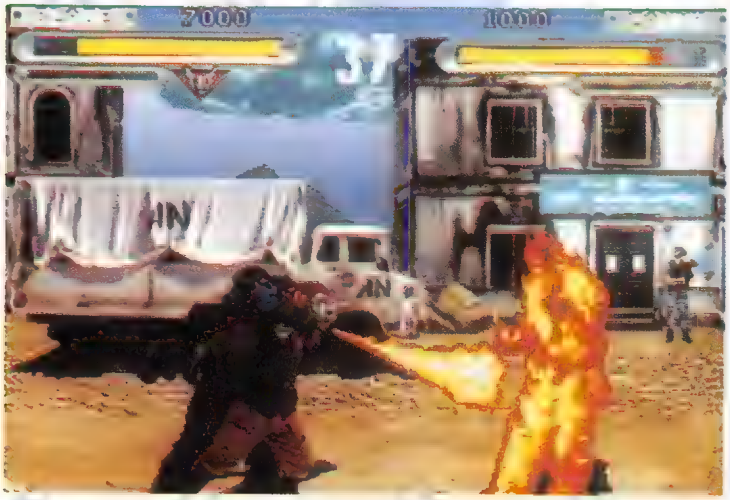


標準的なバイソン軍のハイテク装備の突撃兵。様々な武器を隠し持っているが、一人一人が苛酷な訓練をつんだ格闘家でもある。"ブレード"は突撃兵の一人だが、彼が闘う目的は誰も知らない。

これもムービーのオリジナルキャラで全身戦闘服に包まれた謎のキャラである。

画面写真を見ただけなので確認してはいないが、彼もダブルニープレスのような技を使い、火炎を吐くこともできるようだ。

とりあえず多彩な技を持つキャラなのは間違いないだろう。



フレームを吐くブレード。

## ●アクマ（ゴウキ）

ご存じ豪鬼。彼がシャドルー市に現れた理由は謎に包まれている。

ストⅡXでスペシャルボスとして登場した豪鬼。

リュウ、ケンの師の弟でベガを一瞬にして打ちのめす登場シーンは記憶に新しい。

さて、その豪鬼だがムービーではアクマという名に変更されている。やはり悪魔的な強さを持っているのだろうか？ストⅡXでは隠しコマンドで使うことが出来たが、ムービーではどうやら初めから使うことが出来るらしい。

最近のカプコンゲームによく出演している豪鬼だが、ムービーでの活躍も非常に楽しみだ！



豪鬼。これはファイアー竜巻？



## ▼最後に…

現在、製作中のストリートファイター ザ・ムービー。

今までのストⅡシリーズのイメージを実写取り込みにより、全く新しい物にしてしまうあたり、さすがカプコンと言うべきか？

もちろん根っからのストⅡマニアにも遊びやすいゲームであることは間違いない。そろそろストⅡXの続編をプレイしたいと考えている人は注目しよう。

さあ、発売を期待して待て！



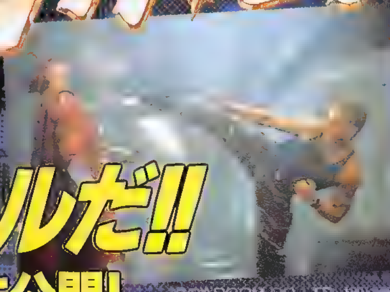
ガイルの雄姿。発売を待て！



この技は何！

# STREET FIGHTER





## これが本物のバトルだ!!

### 「ストリートファイター」遂に公開!
### 記念チケットをペアで150名・合計300名に大プレゼントだ!



## 【全国上映予定劇場一覧】

| 地区 | 劇場名 |
|---|---|
| 北海道 | 札幌東宝プラザ |
| | 旭川国劇ミラノ座 |
| | 帯広テアトルポニー |
| | 苫小牧日劇 |
| 青森 | 青森松竹 |
| | 五所川原グリーンハウス |
| | 弘前ワーナーマイカルシネマズ |
| | テアトル八戸 |
| 岩手 | 盛岡SY内丸 |
| 宮城 | 仙台日之出プラザ劇場 |
| | 石巻テアトル東宝 |
| 秋田 | 秋田東宝 |
| 山形 | 山形フォーラム |
| | 鶴岡座 |
| | 酒田シネマ旭 |
| 福島 | 福島フォーラム |
| | 郡山アートパレス |
| | 平聚楽館 |
| | 会津若松 |
| 群馬 | 前橋オリオン |
| | 伊勢崎ホリディ |
| | 高崎松竹電気館 |
| 栃木 | 宇都宮オスカーシアター |
| | 足利スカラ座 |
| | 小山シネマロブレ 5 |
| 茨城 | 土浦ピカデリー |
| | 日立シネフェスタ |
| | 水戸ドライブインシアター新館 |
| 埼玉 | 大宮ハタシネマ |
| | 新所沢Let'sシネパーク |
| | 草加シネマサンシャイン |
| | 熊谷シネプラザ21 |
| | 志木ららぽーと |
| 千葉 | 千葉京成ローザ |
| | 銚子マリン |
| | 柏ステーションシアター |
| | 松戸輝竜会館 |
| | 木更津セントラル |
| | 船橋ららぽーとスカラ座 |
| 東京 | 日比谷スカラ座 |
| | 新宿アカデミー |
| | 新宿文化シネマ 2 |
| | 渋東シネタワー 1 |
| | 池袋ジョイシネマ 2 |
| | 錦糸町リッツ |
| | 立川シネマシティ |
| 神奈川 | 川崎チネチッタ 6 |
| | 横浜スカラ座 |
| | 相鉄ムービル 2 |
| | 藤沢オデヲン座 |
| | 海老名ワーナーマイカルシネマズ |
| | 横須賀ジョイシネマ 2 |
| | 厚木テアトルシネパーク |
| | 小田原オリオン座 |
| | 茅ヶ崎ワーナーマイカルシネマズ |
| 長野 | 長野千石劇場 |
| | 松本テアトル銀映 |
| | 飯田千劇 |
| | 諏訪シネマレイク |
| 山梨 | テアトル甲府 |
| 新潟 | 新潟東映パラス |
| 静岡 | 静岡有楽座 |
| | 浜松松菱プラザ |
| | 沼津スカラ座 |
| 愛知 | 毎日ホール |
| | 岡崎劇場日劇 |
| | 半田シネマ |
| | 春日井シネマ |
| | 豊川シネマ |
| | トヨタグランド中央 |
| | 小牧シネマ |
| 岐阜 | 岐阜シネックス |
| | 多治見シネマ 2 |
| | 大垣(館未定) |
| 三重 | 松阪パールシネマ |
| | ワーナーマイカルシネマズ桑名 |
| 富山 | 高岡ワーナーマイカルシネマズ |
| 石川 | 金沢グランド劇場 |
| 京都 | 京極東宝劇場 |
| 大阪 | 梅田スカラ座 |
| | 南街スカラ座 |
| | 東岸和田ワーナーマイカル |
| 兵庫 | 神戸シネモザイク |
| | 姫路大劇 2 |
| 滋賀 | 草津シネマハウス |
| 奈良 | 奈良シネマデプト有楽シネマ |
| 和歌山 | シネマプラザ築映 |
| 岡山 | (館未定) |
| 広島 | 広島朝日会館 |
| | 福山ミラノ座 |
| 島根 | 松江SATY東宝 |
| 山口 | 徳山国際劇場 |
| | 岩国ニューセントラル劇場 |
| 徳島 | 徳島東宝シネマ |
| 香川 | 高松東宝劇場 |
| | 宇多津ワーナーマイカルシネマズ |
| 愛媛 | 松山シネリエンデ |
| | 今治シネシティグランド |
| | 新居浜シネックス |
| 高知 | 高知東宝 |
| 福岡 | 福岡ソラリアシネマ 1 |
| | 小倉ロマン座 |
| | 久留米セントラル 2 |
| | 飯塚セントラル 4 |
| 長崎 | 長崎新世界 2 |
| | 佐世保シネマボックス太陽 2 |
| 佐賀 | 佐賀セントラル劇場 |
| 熊本 | 熊本セントラル劇場 |
| 大分 | 大分セントラルプラザ 3 |
| 宮崎 | 宮崎スカラ座 |
| | 延岡セントラル |
| 鹿児島 | 鹿児島シネシティ文化 |
| 沖縄 | 沖縄国映館 |

(3／15現在)

配給：SONY PICTURES ENTERTAINMENT

### 「ダイ・ハード」の
### スティーブン・デ・スーサ監督が
### 仕掛ける、
### 超世代バトル・エンタテインメントが
### やってきた。

ゲームファンのみならず、映画ファン必見のこの映画は、「タイムコップ」などでお馴染みのアクションスター「ジャン=クロード・ヴァン・ダム」主演で4月下旬公開だ!!

映画の中の主人公はヴァン・ダム演じる「ガイル大佐」で、ゲームとはちょっと違うけど、アクションシーンはゲーム顔負けの迫力だから興奮間違いなしだぞ。

気になるストーリーは、公開前なので載せられないけど、見て損することはないから絶対に見るべし！

**応募先：ゲーメスト編集部**
**「ストリートファイタームービーチケットプレゼント」係**
**締めきりは4月20日(木)必着**

(当選者の発表は賞品の発送をもって代えさせて頂きます)




これがタイトル画面ッ!!風雲な予感がするぜ。

# ネオジオから、またもや大格闘!!

**10人の荒くれ者がここに集結!!**
**栄光をその手でつかむのは誰だ!?**

担当：トロップ松山




※画面写真はすべて開発中のものです。

## 風雲！獣神・覚醒

時は、21世紀前半。高度に発展した情報伝達手段によって、人種や習慣といった文化の境目がなくなって久しい世界…。

格闘技の世界にもその影響は波及しており、時代の流れによって新旧の武術や、現在では格闘技と見なされていない要素までもが混ざり合い、全く新しい流派として形を[illegible]していた。

そんなある日のこと。突如として現れた「獅子王」と名乗る謎の格闘家。彼は、政府を通じてTV中継によってある声明を発表した。

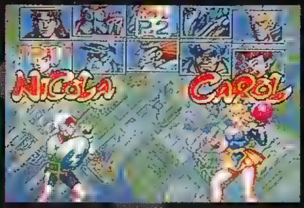
「我は獅子王！地上最強の名を冠する闘士なり。我の力知らしめるため、今この時より『獣神武闘会』を開催する！」

この熾烈な大会に、勝ち残りし者だけが獅子王と闘う権利が与えられる！

ルール無用、格闘技と呼ばれるものなら素手・武器・場所を問わず！このハードな闘いに、百人を超す強者どもが集まり、徐々にその数は絞られていった…。

そして、最終決戦のステージに集まったのは9人の闘士！今、熾烈な激戦の幕が上がる。

## みんな待ってた風雲格闘！




キャラセレ画面ナリ。君のお気に入りを選べ。

SNKからいきなりの新作が大登場！「マルチアクション対戦格闘ゲーム」と銘打たれたこのゲーム。大体のルールは従来の格闘ゲームと同じ、3本勝負2本先取制で行われるのだが、随所にかなりユニークな趣向が取り込まれてい[illegible]

画面を[illegible]ると思うが、キャラクターたちは手にそれぞれ武器（[illegible]と呼べないものもあるが）を携えており、これらのエモノを駆使してライバルたちを叩きのめしてゆくのだッ！

それと、画面はプレイヤーの動きに合わせて、ダイナミックに拡大、縮小して闘いを盛り上げるぞ！

では、どの辺が「マルチアクション」なのか見ていこーか。

## ここが風雲！その一 必勝操作法の巻

操作方法はおなじみの8方向レバー＋A、B、Cの4ボタン。基本的な操作方法は図を見るがよい。

ほかに特殊操作として、

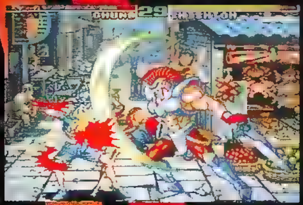
**「投げ返し」**…相手に組まれた瞬間、Cボタン連打。切り返して、逆に投げ飛ばせる。

**「殴り返し」**…組まれた瞬間、AボタンかBボタン連打。相手を殴って、振りほどく。

このニつの操作は、ボタンを連打することによって返せる確率がUPするぞ。

**「武器返し」**…飛んで来た武器に武器殴り（Cボタン）を当てる。相手の武器をはね返して、相手にダメージを与える。

**「避け攻撃」**…防御中に➡＋Aボタン（プレイヤーが右向きの時）。相手の攻撃をよけながら、攻撃ができる。



武器を使って撲殺せよ!!痛そう。

餓狼シリーズでおなじみのシステム[illegible]いる技と思われる。多分。

## ここが風雲！その二 2ラインで戦え！

キャラクターが移動可能なラインが上下（奥と手前）に存在し、この二つのラインを縦横無尽に駆け巡って闘うことが可能なのだ！

同社の餓狼伝説2のシステムにあったライン移動攻撃、あれをかなり発展・改良したものと見てよいだろう。同社のトップハンターに見られたアクションが要求されることであろう。

ライン移動の手段はレバーとボタンの組み合わせによって、様々なアクションをとることが可能で、これによって実にトリッキーな攻撃ができるのじゃよ。

ライン攻撃コマンド、動作説明は図を参照のこと。

### ラインアタック表

ステップラインアタック
⬉か⬈＋ABかD
●右か左に高速移動してから、ライン攻撃をする。
●相手の武器投げを回避して、攻撃できる。

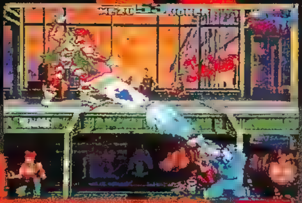
大ジャンプラインアタック
⬇⬆＋ABかD
●大ジャンプして画面から消え、相手の頭上に落下攻撃!!

スーパーラインアタック
➡⬅⬆⬇＋ABかD
●他のライン攻撃よりも威力が大きく、離れた相手にも確実にヒットする。

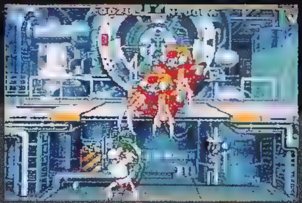
攻撃よけラインアタック
⬅＋ABかD
●相手がいない方向に飛んでゆき、攻撃をよけられる。

### 操作表1

| | |
|---|---|
| Aボタン(短打) | ：小パンチ |
| (長打) | ：大パンチ |
| Bボタン(短打) | ：小キック |
| (長打) | ：大キック |
| Cボタン | ：武器殴り |
| Dボタン | ：ラインアタック |
| ABボタン同時押し | ：ラインアタック(Dボタンと同様) |
| BCボタン同時押し | ：武器投げ(小) |
| ABCボタン同時押し | ：武器投げ(大) |



ライン間での武器の撃ち合い。手前と奥、じゃなくて上、下って感じのラインである。

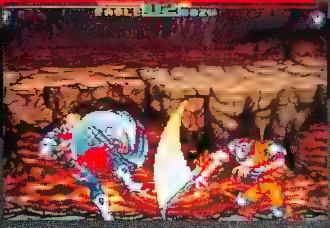


このよーにライン間での攻防が熱いのだ!!

## ここが風雲！その三 背景もライバル

そうーステージごとに様々な仕掛けが施され、プレイヤー様を妨害してくるのだー！襲い来る溶岩ーせまり来るつららー暴走するゴーカートーその他モロモロの障害物がキミたちを待ち受けるぞ。

背景にも注意を払って闘えー払わぬ者は泣くのみ。



武器をはね返したところである。タイミング命か？

## ハヤテ



20歳　日本人
本名　ショー・疾風
武器　ブーメラン

空手とブーメランを組み合わせた格闘技「風雲拳」の若き師範。今では道場主である父をも超える実力を持つに至っている。

有り余る力を発揮する場所がなくて歯噛みしていたところ、「獣王武闘会」と「獅子王」の存在を知り、矢も盾もたまらず道場を飛び出していった。「獅子王を倒せば俺が一番だ!!」

このゲームの主役的存在(か?)熱血直情型の硬派な男である。空手とブーメランとはよく見る組み合わせだが、これが「風雲黙示録」のタイトル名にも由来している「風雲拳」なのだから、きっと強いに違いない。

おそらく、攻・守のバランスがとれたスタンダードなキャラじゃないかな。見るからに。

●**強烈斬**
相手に突進して、気合をためたブーメランを振り上げる技。手首のスナップが効いた一撃が相手を襲う豪快な技だ。

●**念動飛棍**
ハヤテの持つ「念」の力によって、投げられたブーメランを誘導する技。今チマタでナウの念動兵器。かなり当たり判定はデカそうである。



バコーンと一発!!突進技らしいから、使い所を考えて使おう。



気合をためて一この後にブーメランを飛ばす。

●**飛天昇王脚**
体を高速回転させ、その遠心力で得たパワーで膝蹴りを敢行する。スゴそうな技だが、実は遠心力に基づいた理にかなった物理的裏付けのできる技…なのか?

●**幻影飛棍**
ブーメランを3つに分離させ、攻撃する不思議な技。この場合、ハヤテ本人が凄いのか、それともブーメランが凄いのか実に決めかねる。

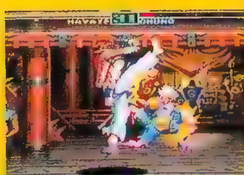


この気合の入った一撃をもってすれば、大抵の輩はパツイチでナックダウンだ。



複数の棍(ブーメラン)を飛ばす技。ポーズが何とも…。

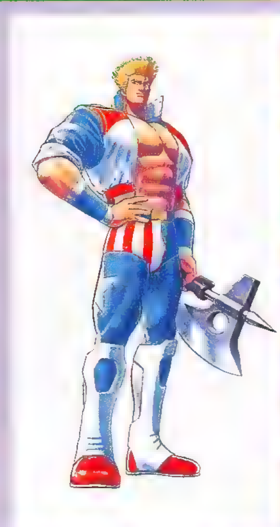
●**烈風殺**
ジャンプ急降下から連打のパンチを浴びせ、最後に蹴りを決める技。コマンドは比較的やさしめだが、実用度のほうはどうだろうか?某テコンダーのあの技と感覚的に似てそうだ。



これは技の最後、蹴りでシメたところ。

| |
|---|
| 強烈斬 |
| ⬇⬊➡+C |
| 飛天昇王脚 |
| ⬇⬋⬅+AorB |
| 烈風殺 |
| 空中で⬇+AorB |
| 念動飛棍 |
| ➡⬅➡+BCorABC |
| 幻影飛棍 |
| ➡⬇⬊+BCorABC |

## メリケンの心 イーグル



25歳　アメリカ人
本名　マックス・イーグル
武器　ヘラクレス・アックス

過激さをウリにするプロレス団体「SWF」に身を置き、無敗のメインエベンターとして人気を博す、陽気なハンサム・ガイ。

国旗をあしらった派手な衣装は「最強のアメリカ人」だという誇りを表す。

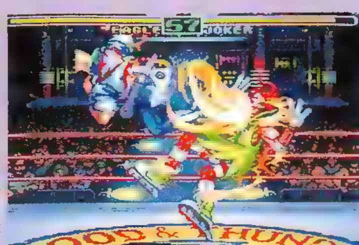
彼が「獅子王」の声明を見たのは試合後の控室であった。TVに映るその姿は、彼が12歳の時に突然いなくなった、たった一人の兄とどこか似ている…。

「獣神武闘会に出れば何か分かるかもしれない…」

獅子王との間に何やら因縁めいたものがありそうな陽気なハンサム・ガイのイーグル。プロレス技が彼の主体となるらしいが、小脇に抱えている物騒な斧も気になるところ。

●**アメリカンスクリュー**
体をドリルのように回転させて、ドロップキックを放つ荒技。

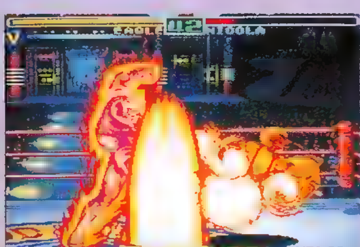
実に愛国心に溢れたネーミングがシビれる。ドリルでまっすぐ突き進め(©電気)的な技である。



技の打点は高そう。乱発は控えよう。

●**アックスブーム**
思い切り地面に叩きつけられ、炎と化したアックスが相手を襲う技。

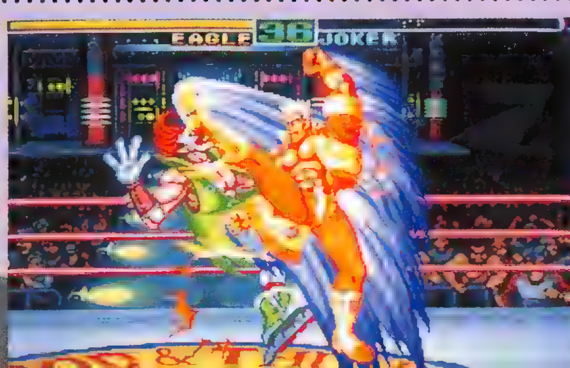
見た目射程は短そうだが、当たれば威力はデカそうだな。



地面から火柱を噴き上げる豪烈技。

●**フラッシュウイング**
体中に闘気をまとって、ニールキックをあびせる技。

俗世間ではフライングニールキックと呼称されてる技だ。フライングニールキックは我々一般ピーポーでも容易に出せるが、危険なのでゲームのマネして友達などにくらわせたりしちゃダメだぞ。



対空として使えそうな予感。

| |
|---|
| アメリカンスクリュー |
| ⬇⬋⬅+AorB |
| フラッシュウィング |
| ⬇⬊➡⬈+AorB |
| アックスブーム |
| ⬅⬋⬇⬊➡+BCorABC |

## 闇からのキラーマシーン 牛頭（ゴズウ）



?歳 国籍不明
本名 ？
武器 カギ爪

いかなる時代の流れによっても変わることなく、その血を受け継いでいく闇の種族は常に存在する。

古来より伝わる忍の術を使い、暗殺・スパイ・テロといった闇の仕事を続ける組織「邪牙（ジャガ）」。ゴズウはこの組織で暗躍する三人兄弟の一人で、火炎忍法を操る暗殺マシーンである。

決して表舞台に立つことのない彼らが、理由もなく「獣王武闘会」などに出場するはずはなかった。

何やら物々しいマスクを身につけた、火炎忍法使いの忍者である。

暗殺・スパイ・テロが生業というところからしても、かなりのダークサイダーなキャラではなかろうか。

**●陽炎拳**

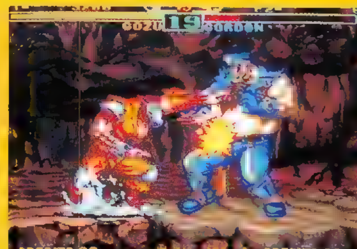
目にも止まらない早さで、地獄突きを繰り出す技。

例によってボタン連打系の削り技である。斬烈拳のように相手を吸い込んでくれるかどうかは不明。

**●轟天**

爪を出したまま高速回転して、敵に体当たりする技。

爪を出したまま回転攻撃…というと、侍魂の魔道な技を連想させるが、多分様相を同じくしている技であろう。



見るからに連打系の技。威力はありそう。

**●無道牛炎波**

地熱を利用して、炎を起こす。術中、ゴズウは地中に潜っている。

忍者らしいと言えば忍者らしい技。緊急回避や牽制などにかなり使えそうな技だ。



技の判定がどのくらい強いのかは不明。通常技で打ち消されないことを祈ろう。

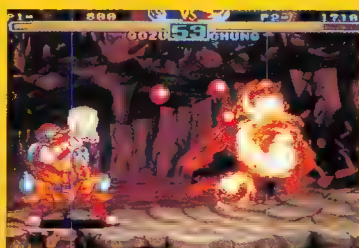


術を使用中。ゴズウの姿は地中に消えている。

**●豪炎弾**

手甲から火炎弾を連射する技。同一画面上に複数の火炎弾を撃ち出すことができる。

なお、火炎弾が地面に着弾したら火柱を上げるぞ。



豪炎弾を射出中。連発できるらしい。

| | |
|---|---|
| 陽炎拳 | A連打 |
| 轟天 | ↓↘→↗+C |
| 無道牛炎波 | →↘↓↑+AorB |
| 豪炎弾 | →↓↘+BCorABC |

## 水流忍者 馬頭（メズウ）



?歳 国籍不明
本名 ？
武器 カギ爪

兄の牛頭（ゴズウ）に対し、馬頭（メズウ）は水流忍法を操る。

実のところ、彼らは三つ子である。末の弟にあたる鹿頭（カズウ）は風を操る忍びであったが、スパイ活動の最中、何者かに惨殺された。

ゴズウ、メズウは、それが「獅子王」の仕業であったことをつきとめ、復讐を誓った。

「必ず奴を殺す…」

ゴズウの弟であり、水を操る水流忍者。使用武器など、一部技の形態は兄と同じものを使う。

殺された弟の仇を討つために大会に出場するという、かなりシリアスなストーリーだが、結果はいかに？

**●陽炎脚**

目にも止まらぬ早さで、蹴りを繰り出す技。

兄の地獄突きに対し、こちらは蹴り技。足技であるから、兄よりもリーチは長いか？

**●轟天**

爪を出したまま高速回転し、敵に体当たりする技。

こちらも兄のゴズウに似た技だが、技の飛ぶ軌跡が兄弟で違うらしい。



足でおもむろに蹴りつける乱暴な技である。



涼しげな感じの轟天。兄とは軌道が違うらしいが…。

**●無道水流波**

空気中の水蒸気を水に変え、渦巻きを起こす。

写真を見てもらうと分かると思うが、かなり竜巻がデカイ。あとは技が出るのが早ければいいのだが…。



このデカイ水流!!こりゃ強そうだネ。

**●流氷弾**

手甲から液体窒素の弾を連射する技。

科学忍法の一種と言えるのだろうか。こちらは着弾すると、氷の柱を上げる。



流水弾がヒットすると、相手は凍りつくぞ。

| | |
|---|---|
| 陽炎脚 | B連打 |
| 轟天 | ↓↘→↗+C |
| 無道水流波 | →↘↓↑+AorB |
| 流氷弾 | →↓↘+BCorABC |

## 自己顕示欲万歳 ジョーカー



27歳 スペイン人
本名 マルコ・バリャドリッド
武器 マジック・アイテム

社会からのはみ出し者が集まってできた、街の秩序を乱すべく悪事を働く組織のリーダー（規模は小さい）。

長い四肢の独特な体格を持ち、性格は残忍である。大道芸人だった頃の経験から編み出したトリッキーな我流のケンカ殺法をもとに、トランプ、びっくり箱といった道具を武器として使いこなす「大道芸殺法」で闘う。

常に注目を浴びたい彼にとって、「獅子王」のカリスマは許せなかった。

「俺様だって、獣神武闘会に出れば…」

見るからに色物全開なキャラである。技にも珍妙で妙テケレンな物が多く、大会出場の動機にも、彼の性格がよく表れているといえよう。

**●ショッキングトーイ**

びっくり箱で、相手に肉体的ダメージのみならず、精神的ダメージを与える技。

多分本人は絶大な自信を持ってこの技を繰り出すことであろう、かなりおめでたい技。

**●トランスポーター**



凄いのか凄くないのかイマイチ分からない技。

軍から盗んだ開発中の「転送装置」により、瞬間移動する。

なかなかスゴげな攪乱技。



瞬間移動!!フィラディ○フィアエクスペリ○ントか？

ピンチ脱出に使えるか？

**●ブラッドパラソル**

空中から逆立ち状態で、体を回転させせながら突進。ノコギリ状になった服が相手を切り裂く。

何ゆえに逆立ちをするかは不明だが、当たれば痛そう。

**●マーダーハット**

シルクハットを回転させ、



おなじみのブラパラである。血がシブいているのがとても痛げ。

仕込まれたカミソリが襲う。

飛び道具である。リーチの長い通常技と併せて使って、敵を追い詰めよう。



マーダーハットはごらんのとーりシルクハットを飛ばす技。どっから出すのだろう。

**●ローラーダッシュ**

足に履いたローラーブレードを利用した超高速タックル。

不意を突いて出すと効果的であろう。ガードされた後のスキが気になるところ。



残像を残してアターック!!

| |
|---|
| ショッキングトーイ |
| ↓↘→↗+C |
| ブラッドパラソル |
| ジャンプ頂点↓+AorB |
| ローラーダッシュ |
| ↙溜め→+AorB |
| トランスポーター |
| ↓↓+AorB |
| マーダーハット |
| →↘↓↙←→+BCorABC |

## 謎の老人格闘家 チュン



82歳 中国人
本名 チュン・パイフー
武器 炎の杖

過去に格闘家として活躍し、無敗のまま引退した伝説の格闘家。ここ数年は仙術の研究のために深山にこもっていた。

高齢ではあるが、その格闘術には一片の曇りもなく、深山にて発見した炎の杖を使っての仙術は強力である。

お気に入りの帽子は、彼が若いころに「伝説の狼」と呼ばれた格闘家から譲り受けた大切な物で、対戦中に吹っ飛ばされるとキレる。

今回「獣神武闘会」に出場したのは、「獅子王」との確執が起因しているらしい。

年の功を生かした海千山千のトリッキーな格闘家、と思いきや、意外と正統派のジジイだったりする。

被っているボウシの元の持ち主が気になるが、それ以上に若作りなファッションが気になるところ。

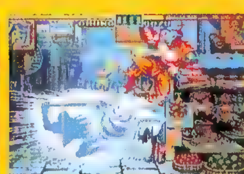
**●白虎弾**

虎の形をした闘気をまとった蹴りを放つ技。

いわゆる突進技。奇襲にはもってこいだ。

**●旋風炎舞**

炎の杖を回して浮かび上がり、杖に炎をまとわせ相手に突っ込む技。



ジジイのシルエットがイカスぜ。



写真のよーに、チュンが怒っている時にしか使えないぞ。

これはチュンが怒った状態、すなわちダメージを受けて帽子が吹っ飛ばされた状態でないと使えない。

**●千手掌打**

掌底を高速スピードで連打する技。



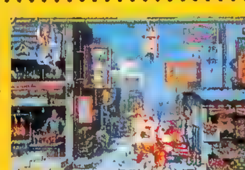
ジジイの掌底が貴様等のハートをワシづかみ。

コマンドでとっさに出せる技というのが心強い。対空技として活躍するのは必至か。

**●気伝招来**

闘気をパイプ伝わらせ、提灯を落として相手にぶつける技。

これは限定されたステージ（チュンステージ）でしか使えないぞ。

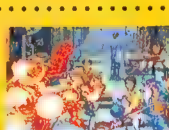


パイプにぶら下がって（ライン移動してから）提灯を落とす技だ。

**●紫炎龍**

杖から出た炎が相手を追跡して攻撃する。

これは便利、杖の先から発せられた炎は相手をサーチするのだ。ライン移動で逃げるしかないのか？



ジジイの炎が地獄の底まで追いかけて行くぞ。



そーれ、にわとりになーれ♥

**●鶏々変化**

敵を無防備な「にわとり」に変える仙術。

これもチュンが怒った時のみ使用できる技だ。相手を鶏に変えてしばき倒そう。

| |
|---|
| 白虎弾 |
| ↙溜め→+AorB |
| 千手掌打 |
| ↓↘→↗+AorB |
| 気伝招来（パイプ上） |
| ↓↑↓↑+AorB |
| 旋風炎舞（怒り） |
| ↓↙←↖+C |
| 紫炎龍 |
| →↓↘+BCorABC |
| 鶏々変化（怒り） |
| →←→+BCorABC |

## 荒くれ公僕 ゴードン



38歳　アメリカ人
本名　ゴードン・ボウマン
武器　スタン・トンファー

その荒っぽい気性と、腕っぷしは、町中の犯罪者から恐れられている。

強引すぎる捜査や、マフィアとの黒い噂など、彼の評判は芳しくないが、犯罪者の検挙率はずば抜けていた。

そんな彼にも、四つになる一人娘がいた。彼は溺愛していたが、彼女は不治の病に冒されており、手術をしなければ2カ月の命と宣告されていた。

手術には莫大な費用がかかり途方に暮れていたおり、TVで「獅子王」の声明を聞き、「獣神武闘会」への出場を決めた。

格闘ゲームには欠かせない巨漢である。その体格を生かしたパワフルな技の数々に、きっと巨漢マニアのキミも満足するはずだ。

**●フリクションヒート**
腹でのスライディングによるタックル。

腹で軽快に地を滑り、敵に襲いかかる荒技。見てるほうが痛そう。

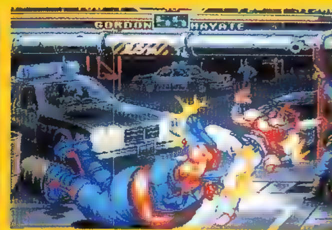
**●スパークボルト**
大きな電撃弾が、3つに分裂して飛んでいく。なかなか使えそうな飛び道具。巨漢は飛び道具も豪快だ。

**●ラウンチアッパー**
突進して相手を捕まえ、大アッパーをくらわせる。

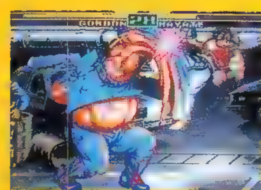
このアッパーが相手にヒットすると、相手を月の裏側まで…もとい、別ラインまで吹っ飛ばすことができる。




トンファーから電撃弾を大放出だっ。



腹で滑るのがポイントか。何か凄そう。



うおっ、こりゃ痛そうだ。ヒット後、相手は別ラインまで飛んでゆくのよ～。

| |
|---|
| フリクションヒート |
| ➡⬊⬇⬋⬅+AorB |
| ラウンチアッパー |
| ⬋⬅➡+AorB |
| スパークボルト |
| ➡⬅➡+BCorABC |

## 体操のお姉さん キャロル



17歳　フランス人
本名　キャロル・スタンザック
武器　ジムナス・ボール

新体操の柔軟な動作に、合気道の力を組み合わせた「ジムナス・アーツ」の美しき使い手。

彼女は「ジムナス・アーツ」の現道場主である父、ジャンリュックの思惑により、「獅子王」との結婚を迫られていた。

うら若き乙女にとって、このような話は決して受け入れられるものではなかった。悩みに悩んだあげく、「獅子王をこの手で倒し、婚約を破棄するしか方法はない」と決心する。

こちらは新体操＋合気道。…すごい世界である。

このゲーム唯一の女性キャラであるが、他の連中に負けず劣らずの強烈な必殺技を持っているぞ。…コスチュームも強烈だけど…。

**●スピニングトップ**
手を支点にして体を回転させ、相手の足を連続して払う技。

見よ！新体操の要素がいかんなく発揮されておるグレイトな技…だと思われる。

**●ルードボール**
パワーを帯びたボールが、触れる者すべてを上空へ突き上げるぞ。

このボールに触った者は、別ラインへと吹っ飛ばされちゃうのだ。

**●ドリームアングル**
相手の頭上でボールパンチを連続でヒットさせる。

ジャンプから出せる必殺技だー。

**●レインボーアタック**
バレーボールのスパイクのように、ボールを地面に叩きつけて爆発させる。

これって新体操なの?でも使えそうな技だからヨシとしよう。

**●スワンダイビング**
闘気をまとって、大回転を敢行する見た目麗しい技。

対空技として役に立ってくれるかな?



このよーにして連続足払い。人呼んでスピントップ。…誰も呼んでないけど。



このボールに直撃した者は、天高く吹き飛ばされるのだ。



敵の頭上で連続攻撃。地上からは出せないぞ。



このようにボールを相手に叩きつける技。飛び道具と見てヨイかもね。



お姉さんの脚線美で敵を撃退だ。

| |
|---|
| スピニングトップ |
| ⬇⬋⬅+AorB |
| ドリームアングル |
| ジャンプ頂点⬇+C |
| スワンダイビング |
| ⬋溜め➡+AorB |
| ルードボール |
| ⬅⬋⬇⬊➡+BCorABC |
| レインボーアタック |
| ➡⬇⬊+BCorABC |

## 闘え天才少年 ニコラ



12歳 ロシア人
本名 ニコラ・ザザ
武器 パワーフリスビー

テクノロジーの技術によって築かれた大財閥「ザザ・カンパニー」の御曹司。IQ600、10歳で博士号を取ったスーパー天才少年。しかし、これらの知識は遊びの延長に過ぎず、現在は体力強化の研究に没頭。

自ら開発したプロテクタースーツやパワーフリスビーにより、700倍の力を実現。独学でマスターしたサンボを組み合わせて、小さな体からは想像もつかない強さを誇る。

自分の作り上げた強さを試す場として「獣神武闘会」は最適であり、「獅子王」と闘うことは彼の憧れであった。

金持ちで天才で強いという、なんとも最強な坊ちゃん。

フリスビーを主体にした、一風変わった攻撃方法がそろっているぞ。

**●ガルバニックプレイ**

フリスビーの電流により体全体が電磁石となり、空中へ飛び上がる技。

今チマタでナウの超電磁必殺技。対空技として大活躍してくれるだろう。出かかり無敵かどうかは不明。



スゴいぞ!!電磁アタック!!

**●フリスビードライブ**

フリスビーにのってすべり、相手に体当たりする。

リーチが短めのニコラにとっては、間合いを一気に詰める技として重宝しそうだ。

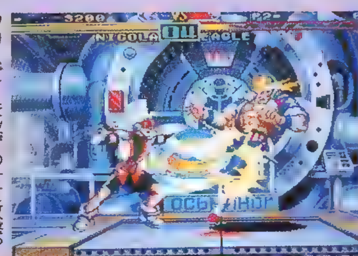


サーフィンUSA〜って感じの突進技。

**●フライングソーサー**

フリスビーのセンサーが敵を正確に追いかける。

フリスビーが相手をホーミングしてくれるぞ。



フリスビーを投げつけて攻撃。ホーミングもバリバリだぜ。

**●スプリットフォー**

フリスビーに特殊な回転を加え、フリスビーを複数に見せかけて相手を切り刻む。

フライングソーサーと違って直線的に飛ぶが、当たり判定、威力はこちらが上か。



フリスビーが分裂して、敵を切り刻むぞ。

| |
|---|
| ガルバニックプレイ |
| ↓↘→↗+C |
| フリスビードライブ |
| ↓↙←+AorB |
| スプリットフォー |
| →↘↓↙←→+BCorABC |
| フライングソーサー |
| ←↓↙+BCorABC |

## 宇宙にきらめくエメラルド 獅子王



?歳 国籍不明
本名 ?
武器 ソード・オブ・レオ

何の前触れもなく公の場に現れ、自らを最強とする声明と同時に「獣王武闘会」の開催を宣言した。

彼が何者であるか、その本名から生い立ちに至るまで一切が不明であり、政府・マスコミを操るほどの力を彼がなぜ持つのかは謎に包まれている。

ただ、鋼のような彼の肉体から発せられる強烈なオーラは、対峙する者に有無を言わせぬ迫力を秘めている。

しかし、自分で考えた以上に様々な思いを秘めた戦士たちが「獣神武闘会」に集まってきていることまで予想だにしなかった。

「獣神武闘会」を主催した張本人。自ら「最強」を名乗るだけあって、なかなか強そうだ。

長剣を駆使した必殺技と、鋼の肉体をフルに使った豪快な技の数々が特徴。

**●アースチョッパー**

猛烈な上段斬り。

画面半分をカバーするスゴげな技。迫力十分である。これはガードしただけでも超痛そう。

**●ゴッドブレス**

大地のエネルギーを剣に集め、一気に投げきる。複雑な回転のために、剣が複数に見えるのだ。

かなり広範囲を覆う飛び道具で、この技で相手をガンガン押していけそうだ。



豪剣で大撲殺!!こんなのが通常必殺技!?

**●ビーストブロー**

相手に素早く接近し、ラッシュ攻撃を叩き込む。

この巨体がズカズカと連続攻撃をたたき込むのだ。相手もただでは済むまい。



余りのパワーゆえに、剣が分裂して見えるのだ!!見える?

**●サイレントストーム**

隠し持っていた二本の剣を同時に投げ、念力で操る技。

隠し持っていたというのが何だかセコいが、この剣は獅子王の念力で相手をサーチするぞ。



アッパーでシメる豪快な技。乱舞系の技か?



隠し持っていた剣（笑）で、相手をナマス斬り。強いぞ獅子王!!

**●ナイトメアー**

いわゆる当て身投げ。相手の攻撃を受け止めて、そのまま投げ捨てて蹴りを入れる技。

どのような攻撃を受け止められるのかはまだ不明だが、うまく使いこなせれば強力な技となるだろう。



相手の攻撃を受け流して、そのまま投げ捨て。

| |
|---|
| アースチョッパー |
| ↓↙←↖+C |
| ビーストブロー |
| ↙←→+AorB |
| ナイトメアー（当て身投げ） |
| ↓↘→↗+C |
| ゴッドブレス |
| ↓溜め↑+BCorABC |
| サイレントストーム |
| →↘↓↑+BCorABC |



# 今回はいろいろな情報が満載だ!!

# 水滸演武

## これを読めば水滸の世界が楽しくなる。とりあえず読んでくれ！

担当：アディオスToshi
C-MONKEY-M・I
MVP・よこ



今回は主に3つの章で成っている。1つはCPU攻略、2つは前号でちょっとだけ公開した通常技のコンビネーションの一例を全キャラ伝授、3つはこれも前号でちょっとだけ公開したが、隠し必殺技とその使いどころの説明、これまた全キャラ分やる、以上の3つである。ちなみに断っておくが、隠し必殺技とは書いているが別にDECOは隠すつもりは毛頭なく、ただ単にインストカードに書ききれなかっただけであるということを覚えておいてほしい。

では本文のはじまりはじまり。じっくり読んでね。

### 対CPUを攻略する上でのお手軽キャラはこれだ

今回の対CPU攻略に使用するキャラはクリアするのに比較的簡単な人にしぼっている。その名は、

- ●神行太保　戴宗
- ●一丈青　扈三娘
- ●行者　武松

の3キャラだ。ではさっそくいってみようか。

### 落鳳撞で料理してくれるわ 神行太保 戴宗

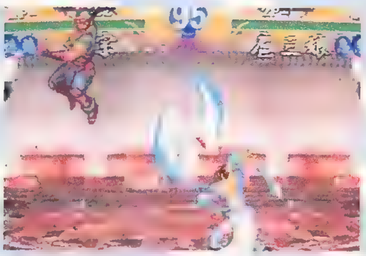
戴宗をやるなら以下の連続攻撃を覚えたほうがいい。それはジャンプ大パンチ→前に少し歩いて立ち中パンチ→キャンセル小落鳳撞→ジャンプ大パンチだ。これさえ覚えればもう怖いものなしだ。重要なのは立ち中パンチ。これが



「もらったー」。この後ジャンプ大パンチ確定。

突然相手に当たった時に、ただジャンプ大パンチを当てるだけでもかなりいけるぜ！また立ち中パンチは対空兵器にもなるのでウハウハだ。

基本的には前記の連続技で攻めるが、なかには待って闘ったほうが有利なキャラもいる。そういうやつに有効なのが、しゃがみ中パンチ＆大パンチだ。このゲームの特性として武器による攻撃のほうが素手もしくは蹴りの攻撃よりも強いので基本的に足技は使わない。ラウンド開始直後に武器



なんと無謀なことを!!絶対やめよう。

を捨てるという言語道断な行動はくれぐれもやめるように！

### やっとお待たせ。キャラ別に攻めと待ちを覚えれば完璧

言い忘れてたけどCPUは史進スタートを基本にしている。後半の史進は発狂してるからね。

ではまずジャンプからの連続技でバンバン攻めていけるキャラを教えよう。それは史進・阮三兄弟・林冲・李逵・武松・扈三娘の8人だ。この中でちょっと注意の必要なキャラは史進・林冲・扈三娘の三人で、史進は2回1セット



この2発目の弾を狙え。

の弾を見切って跳び込む、林冲・扈三娘の2人は、一度バックジャンプの飛翔波を一発ガードさせてから跳び込むといい感じだぞ。

次に待って闘うキャラは残りの公孫勝・魯智深・戴宗の3キャラだ。公孫勝はスライディングをガードしたらしゃがみ大パンチ、跳び蹴りをガードしたら投げ、魯智深は、相手の跳び込みを立ち中パンチで迎撃し、そのまま連続技だ。戴宗は、相手が神行法で



一度ガードさせるといい感じだ。

消えるのを待ってそれを投げてしまえ！

どのキャラでも一度倒したら接近して、立ち中パンチを重ねてそこから連続技を狙え。これでラスボスが見られる。どんなキャラかは見てのお楽


「跳んできてくれてありがとうさん」

しみだ。水滸伝を読んだことのある人は、思わずニヤリとくる奴だ。

## かわいいくせに超強い！「扈三娘」

次は唯一の女キャラ、かっこよくてカワイイ女キャラ、スタイルよくて強い女キャラの扈三娘さまの攻略だ！（ちょっと入れ込みすぎた…）

この娘の基本の戦法はズバリ2つ。1つは固め、2つは跳ばせて落とす。

固めとは、ジャンプ大キック→しゃがみ中パンチ→キャンセル小or中の仙空波。この後に再びしゃがみ中パンチにいってもいいし、もう一回ジャンプからいってもいい。


がまんが足りないわ！

2つ目の跳ばせて落とすとは、その名のとおり小の仙空波を連発し、相手を跳ばしてそこを小の疾風斬で落とす。

この戦法でいいところは、相手の武器を破壊しやすいところだろう。ただ2つの必殺技は必ず小で出すこと。なぜって硬直がとてつもなく短いからである。

ほかにはしゃがみ大パンチ、しゃがみ中パンチ、ジャンプ大パンチ、ジャンプ大キックだ。しゃがみの技はリーチが長いので相手の起き上がりに先のほうを重ねるだけで効果的だ。あとスライディングもけっこう使えるぞ。ジャンプ攻撃は、大パンチのほうは連続技ねらいで使用し、大キックのほうは判定が強いので早めに出して固めに使用するのがいい。


「当たってー、お願い」。

## 女キャラ発進！CPUは楽勝よ！

固めたほうがいいのは**史進・扈三娘・公孫勝・阮小二・阮小七・李逵・林冲**の7人だ。この中で**扈三娘**は超強敵だ。すべての技を駆使して闘おう。また李逵は特殊で、最初に仙空波連打で相手の武器を壊してしまい、その後に固めパターンに入ろう。


相手の武器を壊せ！壊せ！

次に跳ばせて落とすキャラは、**魯智深・戴宗・武松・阮小五**の4人だ。この中で注意するのは戴宗だ。こいつは仙空波で跳んではくれない。仙空波を神行法でよけてくるので、そこを投げるor打撃技を入れるようにするとよい。


相手が消えたら投げを狙え。

対CPUはこれでだいたいいけるはずである。それにしても扈三娘の小の仙空波は異常なくらい高性能である。対戦でこのキャラを使われた日にゃぁ泣くしかない。女キャラの天下は目の前に見えている。がんばれ女キャラ使い。

## 落として吸えば完璧！行者 武松

水滸演武一熱い男、燃える闘魂武松のCPU戦は、やはり熱く男らしい。

基本とする戦法は、跳ばせて落とす。格闘ゲームの原点とも言えるものだが、武松は一味違うぞ。

落とすために使う必殺技は、そう、猛虎爪撃。一度これを当てるということは、追い打ちが入って高威力は約束されたも同然。だから戴宗のように連続技を狙う戦法は、武松の場合、跳ばせて落とすことによって成り立つのだ。

具体的に言うと…猛虎爪撃（大）→昇り大パンチ→烈旋空舞（大）→鉄山靠（近立ち大パンチ）。

猛虎爪撃の後は昇り大パンチで追い打ちをかけるわけだが、レバーを上に入れた後、すぐにニュートラルに戻さないと空中投げになってしまうぞ（威力がない）。

昇り大パンチの着地後はCPUと接近しているから、烈旋空舞を狙う。投げ返されることもあるが、痛くないので気にする必要はないだろう。

そして烈旋空舞の後の追い打ち。これが実は非常に難しいというか、正確なレバー操作がまだ発見できない。上に入れているときに入ったり、横に入れてるときに入ったり、もちろんどちらをやっても入らないときもある。一応、鉄山靠が一番いいのだが、入る状況は烈旋空舞→昇り大パンチ、これがすかってからになるはずだ。昇り大パンチが当たれば、別にそれでも構わないだろう。


待ってましたとばかりに迎撃。必ず大で。


昇り大パンチで追い打ち。空中投げにならないように注意。


着地と同時にダァー。熱い！


そして鉄山靠。いまいち正確性に欠けるのが難。

## 行け！燃える闘魂叫びたおすのだ!!

CPUを跳び込ます方法は、小足払いなどを牽制ぎみに出すかして、適当に追い払っていればいい。それで跳び込んでくるというわけじゃなく、全体的にCPUはよく跳んでくるのだ。

そこでCPUの順番だが、林冲スタートをお薦めしたい。こいつは全然跳んでこないから強敵なのだが、一人目ならこちらが跳び込んでいけば勝てる。まぁ、それぐらいでラスボスまではいけるだろうが、注意の必要なキャラを抜き出しておこう。次の4人だ。

- ●阮小二
- ●李逵
- ●公孫勝
- ●戴宗

阮小二は時折しか跳んでこないので、ダメージを与えるチャンスが少ないので、もう一つ狙うべきポイントを定めなければならない。そこで阮小二の好む操水法。これを1回ガードさせられたら、ダッシュして立ち大パンチを当てるようにしよう。


操水法を1回ガードさせられたら走れ！跳び込んじゃダメ。

次に李逵。こいつはジャンプが低いので、小足払いなどを出していると猛虎爪撃が間に合わない。ガードを固めて、ひたすら跳んでくるのを待とう。

公孫勝は跳び込みを待つより、大足払いを繰り返す。上段攻撃ばかりだから、おもしろいように転んでくれるぞ。

戴宗は飛翔波とただのジャンプとの見分けがつきにくいので、無理して落とさない。レバーを後ろに入れて、タイミング良く大パンチを出しておけば、当たるかガードされるか、そして勝手に投げられてくるはず。これで楽勝だ。

# 素手でもいける！ ステゴロ道場 素手時の連続技特集

## 全キャラ連続技公開!!

前回少し紹介した連続コンビネーションを全キャラ公開する。このコンビネーションは素手でしかできないので、あらかじめ頭に入れておくように。けずられて剣をとられたり、一発逆転で相手に剣を投げて当たった時などいろいろ使い道がある。相手にガードされても攻撃をうけないのでバンバン使おう。

## 史進

●中パンチ→中キック→大パンチ

史進の基本的な連続コンビネーションだ。この連続コンビネーションは、大パンチ→中キック→中パンチと逆から使うこともできるので使えるぞ。あと、連続コンビネーションは、思ったより長い時間受けつけてくれるので、起き上がりに大パンチを重ねといて、相手が起き上がった時中キック→中パンチとつなげることも難しくない。

## 林冲

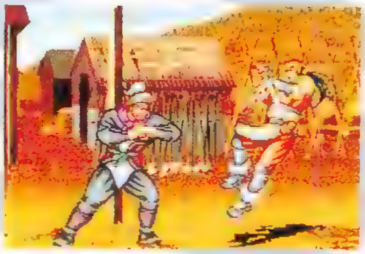
●小キック・中パンチ→大パンチ

これも史進と同じで逆からつなぐことができる。

●小キック→小パンチ→小パンチ

この連続コンビネーションは、全部小ボタンなので全然ダメージが減らない。なぜ、この連続コンビネーションを書いたかというと、2回目の小パンチが入った時点で相手がカベはりつきぶっとびになるからだ!!相手がカベにくっついた時は相手に連続技を入れてあげよう。きっと、相手はビックリするだろう。

あと相手をカベにふっとばしたいが、自分がカベ側で背を向けている時は、相手が跳び込んで来た時は下をダッシュして無理やり逆に回って入れたり、相手をめくってつなげたりすれば良い。相手の下をくぐった時はガードしてない時が多いのでほとんど入るだろう。



わかりにくいが小パンチ×2を入れたところ。



飛んだ〜。追って行って連続技だ!!

## 扈三娘

●しゃがみ大パンチ→中パンチ→中キック

●小キック→中パンチ・大キック

●中キック→大パンチ

最後の中キック→大パンチの連続コンビネーションは、大パンチでカベにふっとぶので、多用してほしい。

## 戴宗

●小パンチ→大パンチ→大キック

●小パンチ→小キック→小キック

●中キック→大キック

戴宗の連続コンビネーションは、すべて上にふっとぶ。そこから前回書いた連続技を入れれば良いだろう。これをすべてキメればテクニシャンーって感じだ。



全部上にとぶので連続技がつなげやすい。

## 李逵

●小キック→中パンチ→大キック

●小キック→小パンチ→小パンチ

李逵は素手の時、必殺技の攻撃がかなり使えるのであまり使う時はないだろう。

## 魯智深

●小パンチ→中キック→大パンチ

●小キック→中キック

魯智深は連続コンビネーション自体、大の攻撃がないが、かなり体力を減らすことができるので心配ないだろう。

## 公孫勝

●小キック→中パンチ→大キック

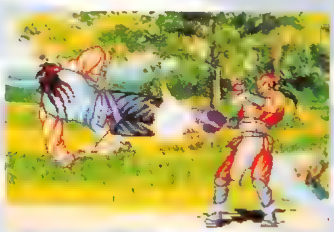
公孫勝は、ハッキリ言ってオプション?が付いていたほうが強いので、多用することはないだろう。

## 武松

●小キック→小パンチ→中パンチ

●中パンチ→大キック→大キック

後のほうの大キック→大キックは連続コンビネーションではないが、一応つながるのでここに載せた。



一応、この大キックがつながる。

## 阮小二

●小キック→中パンチ→大キック

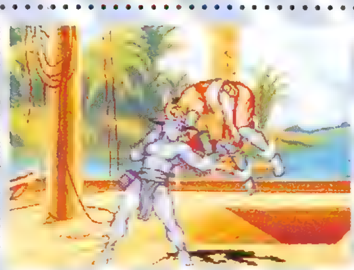
阮小二は、はっきり言って素手になることがないので、使うことかないだろう。

## 阮小五

●小キック→中キック→大キック

●小キック・小パンチ

小キック→小パンチで上にふっとぶので、そこから連続技を入れてやろう。



ほら、こんな攻撃で上に飛んだよ。

## 阮小七

●小パンチ→中パンチ→しゃがみ大パンチ

●中キック→大キック

●小キック→しゃがみ小パンチ

とまあ、こんな感じだ。キャラによっては入らないもの、目押しが必要なものもあるので、いろいろ使ってためしてほしい。素手のコンビネーションを使ってこそ、後に続く連続技が多いので、うまくなって、キメてやろう!!

# ヤベェ〜衝撃的事実！ Do you know? こんな技

いまさら感が強い人から、初めて知った人まで、結構、役立つと思うぞ！

## 序章 DO YOU KNOW? こんな技

奴は聞いた。インストに載っていない技は〝隠し技〟というのかと。CPUがバリバリ使ってきてもそう言うのかと。俺は答えた。「DO YOU KNOW?こんな技」

二度と奴が口を開かないことを確認した俺は、各キャラ別に〝インストに載っていない技〟を説明していこうと心に決めた。

## 九紋龍 史進

●落歩膝

ジャンプ膝攻撃、小だと飛距離が短く、大だと長い。

しゃがみガードはできないが、必殺技というより特殊技なので、ガードさせても削ることはできない。また、当たった後バウンドするため反撃を受けないのはいいが、連続技は狙えない。

しかしジャンプ大パンチを多用したい史進としては、跳び込み技のバリエーションが増えることは、決して損にはならないはずだ。

**落歩膝**
⬇⬆＋Ⓚ（武器・素手）


膝で突っ込む。この後は大きく跳ね返るぞ。

## 豹子頭 林冲

●旋脚落槍

槍のバネを利用したジャンプキックの後、再び槍で頭上を急襲する。2回攻撃することになるが、連続では当たらない。強のみヒット後の追い打ちが可能。しゃがんでいる敵にはすかってしまうのが欠点。

ガードされても反撃はほぼ受けないので、劈風月斬よりも手軽に間合いを詰める必殺技として使えそうだ。


なんてことないキィ〜ク！そして…、


なんてことない槍攻撃！アクションマークに疑問…。

●旋風脚

槍を軸とし、いわゆるソバット系の足技。

一瞬宙に浮くから、相手の足払いなどをすかしつつ攻撃できる技だ。得意のリーチある小技でチクチクと攻めつつ、旋脚落槍と使い分けていくといいだろう。

●無双連撃襲

無双連撃との相違点は、連打が不要で早く出ること。そして早く終わる。

削り量の多さと威力の高さは無双連撃のほうが上だが、このゲームではあまり重要なこととは思えない。こちらを多用すべきだろう。

**旋脚落槍**
➡⬇⬊＋Ⓚ（武器）

**旋風脚**
⬇⬊➡＋Ⓚ（武器）

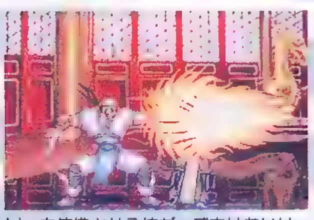
**無双連撃襲**
小・中・大Ⓟ同時（武器）

## 神行太保 戴宗

●烈波掌

なかなか目を引きそうなカッコイイ技だ。文字通り突き出した手から、気を放出させる。

飛び道具ではなく、一見根元から当たれば異常に痛そうだが、実は威力はそれほどでもない。ただ強だと相手を画面端にへばりつかせ追い打ちが可能。連続技に組み込むこともできるから、間違いなく利用価値は高い。


リーを彷彿させる技だ。威力はないけど…。

**烈破掌**
⬋ため➡＋Ⓟ（武器・素手）

## 花和尚 魯智深

●起雲烟

豪快な技が揃っている魯智深だが、その中でも一際目立つのがこれ。

頭上に挙げた両手に気を溜め、最終的には相手にぶつける。ボタンを押し放しにして、コマンドを繰り返せば、それに比例して弾も大きくなるのだ。


チャラ〜ヘッチャラ〜。何が起きても使えない。削りぐらい。

もちろん実戦では、最大まで溜めることは不可能に近い。狼牙（爪）滅凍で凍らせてからという手もあるが、凍ってる時間内にヒットさすことはできないし、なによりも連続技を入れたほうがいいに決まってる。最後の削りの屈辱技として最高なんだけどね。

**起雲烟**
⬅⬋⬇⬊➡＋Ⓟ（武器・素手）

## 入雲龍 公孫勝

●幻魔破膝脚

幻魔烈靠と同様、娜吒を走らせて攻撃させる技だが、娜吒が体当たりするわけではない。走らせた後、ボタンを押すことによって下段攻撃（娜吒の）を仕掛けるのだ。ゆえにボタンを押さなければ、攻撃判定は発生せず、膨大な隙だけが残ることになるぞ。

烈靠との使い分けのポイントは、烈靠はしゃがみガードしてる相手にはすかるが対空になり、破膝脚はすかることはないが対空にはならない。それだけをしっかりと覚えておいてもらいたい。


ここまでは烈靠と同じでも…、


ビシ！下段攻撃なのよねエ〜。

●**風車殺**
掃地殺と良く似た。公孫勝自身が、娜吒に投げ飛ばされる技。
大きく放物線を描くので、非常に当てるのが難しく、隙も大きい。ただしめくることはできるから、小・中・大で距離を考えつつ狙っていこう。追い詰められたときの逃亡用としてもグー。
掃地殺とどこが似てるかと言うと、どっちもモーションが同じ。だけど掃地殺は下段(立ちガード不可)、風車殺は上段(しゃがみガード不可)だから、相手を一瞬迷わすことができるぞ。しかし本命は掃地殺。できるだけそれがヒットするよう努めてくれ。

●**烈鏢殺**
これまた公孫勝自身が、今度は空中を一直線に飛ばされてしまう飛び道具?
かなりの上空を飛行するから、しゃがんでいる相手にはほとんど無効。ただし着地後の隙がほとんどなく、逃亡用として実に最適だ。

| 風車殺 |
|---|
| ↓↘→+Ⓟ (武器・素手) |

| 幻魔破膝脚 |
|---|
| ←ため→+Ⓚ(武器) |

| 烈鏢殺 |
|---|
| →←→+Ⓟ (武器・素手) |

## 行者 武松

●**鴛鴦落殺脚**
ちょうどマーストリウスのニールキックと似た感じ、というかほとんど同じ。一回転して足から相手を襲う技。
早めに出すと対空に使えるようだが、しゃがんでいる相手に当たらないのは非常にいただけない。

●**猛虎打雲**
素手時のみ出せるコンビネーションブロー。ちゃんと連続技になるから、キャンセルをかけてバリバリ使っていける。
3回まで連続入力可能とあるが、相手は宙に浮いてしまい途中ですかり出すぞ。それとガードされると必ず反撃を受けることもお忘れなく。

●**王環歩**
攻撃力はまったくなく、バックステップして戻る特殊技。ステップ中は無敵である。

●**乾坤倒落**
武松のもう一つのコマンド投げ。威力はあまりないから、これが入るなら烈空舞を入れたほうが良い。ただ空中でもかけられるから、通常の空中投げをするならこちらを使うべし。素手時のみだけど。


空中投げを入れるなら迷わずこっち。素手のみだけどね。

| 乾坤倒落 |
|---|
| 近←↙↓↘→+Ⓟ (素手) |

| 王環歩 |
|---|
| →←→+Ⓚ (武器・素手) |

| 猛虎打雲 |
|---|
| ↓↙←+Ⓟ(素手) |

| 鴛鴦落殺脚 |
|---|
| ↓↙←↘+Ⓚ(素手) |

## 阮三兄弟(阮小二、阮小五、阮小七)

●**側転(阮小五・阮小七)**
小・中・大で距離が変化する、移動技。その間は無敵。

●**幻流昇(阮小五・阮小七)**
とりあえず阮小七にもあるということ。コマンド性質共に阮小五と同じ。

●**閃裂陣(阮小五・阮小七)**
ヌンチャクを振り回すⓅ連打系。レバーで移動も可。

●**乾坤氷龍脚(阮小二)**
阮小七の乾坤雷龍脚と攻撃法は同じだが、こちらのほうが数倍強力。なぜならヒットすると相手は凍り、そこに連続技を入れることが可能になるからだ。ちょうど魯智深の滅凍と同じように(コマンドは阮小七の雷龍脚と同じ)。
ちなみに阮小二の妖手殺は操水法の間でも出すことができる。しかし終わると操水法無条件で解除されるぞ。
それと武器耐久についてだが、阮小二の"水"と公孫勝の"娜吒"だけは復活が可能である。方法は壊れている(気絶している)武器に近づき、小キックボタンを連打するだけでいいのだ。



実は無敵だったりして…。



ヒットしたピッキ〜ン。使えるよな、コイツ。

| 閃裂陣 |
|---|
| Ⓟ連打(武器) |

| 側転 |
|---|
| →←↙↓↘→+Ⓚ (武器・素手) |

# 発売間近!ひとまず予習しておこう

# ツインビーヤッホー! ふしぎの国で大あばれ!!™

**ついに攻略開始だ! 今回はそのために、今までの予習&復習、そしてヤッホーのポイントに迫る。**

担当：M.D.S.－ジョッキー★笹岡

## まずは今までのおさらいから

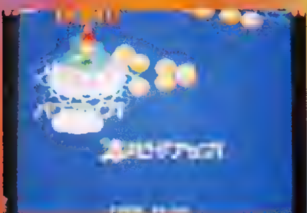
今回新たに変わってしまったシステムといえば、ベルパワー、ためシステム、地上アイテムの3つが挙げられるだろう。

さらに、今回のヤッホーでは、プラクティス、ノーマル、スペシャルの3つのコースから難易度が選べるようになっている。

まずはこれらのシステムから、個々に説明していくことにしよう。

### ●ベルパワーアップ

雲を撃つと出るベル。これを撃ち続けると、次々にベルの色が変わり、取った色によって自機がパワーアップしていくというワケ。


色つきベルを取ればパワーアップ。

ベルは、5発撃つごとに色が黄色から他の色に変わる。黄色は得点にしかならないので、当然狙って取らなければならないのである。

色の順番は、5発撃つごとに、青→白→緑→赤→ピンク→再び青といった順である。で、取った色によってパワーアップの種類が違う。

青はスピードアップ
白はパワーアップ、
緑は分身、
赤はバリアである。

前回お伝えした通り、緑の分身と赤のバリアは共用できず、バリアは張り替えできない仕組みになっている。

ピンクは、ノーマルアームで、腕を失っている場合のみ、普通の腕が1本付くパワーアップだ。

**このピンクは、腕を失っている場合のみで、両手に武器をもっているときに、普通の手に戻すことはできない。**これが注意点。覚えておこう。



早く言えば救急車の代わりだね。

### ●ためシステム

ゲームスタート時に、自機の溜め撃ちの種類を選ぶことができる。

全部で4種類あり、どれを選ぶかが重要なカギをにぎっていると思ってほしい。

#### ためショット

出たなーツインビーと同じため攻撃。威力はため具合により調節できる。

利点は敵を貫通する所。欠点は敵の弾が消せないことかな?


使いやすいケド弾が消せないのだ。

#### ためパンチ

敵の弾を消すことができるのが利点のため攻撃。しかし、攻撃のリーチが意外に短いのと、腕がなくなると出せなくなってしまうのが欠点。


意外とリーチが気になるパンチ。弾は消せる。

#### ため分身

これは攻撃が主体ではない溜め攻撃。溜めることによって分身が付く。しかも分身が3つ付いているときのみ、さらに溜めて、分身で攻撃ができる。この分身攻撃で敵弾も消すことができ、地上物への攻撃をも可能に。

ひとつ欠点を言えば、1回攻撃したあとが弱くなってしまう点。


バリア+分身ができるのはこれだけ。


分身を飛ばして攻撃もできるぞ!

#### ためバクダン

地上への攻撃を強化した溜め攻撃。

腕がないときなどに、いつでも地上を撃てるのが利点だが、空中が弱くなってしまう欠点は補えない。


腕がなくてもボムが出るー。それだけか?

### ●モードセレクト

#### プラクティス

初心者用の練習モード。ベルの色が変わりにくく、色つきベルを取りやすい。

あと復活用の雲から出るベルが、全部色つきベルになるので復活しやすい。

基本的には3ステージで終わり…。



色ベルが取りやすいのはイイやね。

#### ノーマル

普通のモード。全部で6ステージ。

#### スペシャル

上級者用のモード。敵の攻撃が激しい。あと背景の色が若干違う。

このモードでは、ベルの得点のほか、**すべての得点が倍**


実はすべての点数が2倍だったのだ。

になるオマケつき。

## ではどのモードで始めようか?

さて、システムが理解してもらえたところで、攻略をしていく上で、どのモードの、どのため攻撃を使って進めていくかを決定してみようと思う。

とりあえず、今回からの攻略は…、

- ●ノーマルモード
- ●ためぶんしん
- ●ボタン設定はA+B共用
- ●スピードは取れるだけ取る
- ●地上アイテムは変えていく

…と、この方針で行ってみたいと思う。

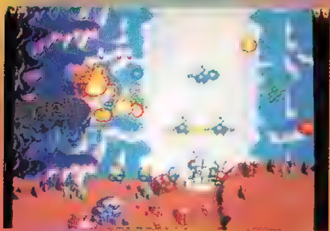
スペシャルモードは、またのちのちやっていくつもりなので、お楽しみに。

なお、今後この方針が変わる場合もあるのでご了承下さい。

## なぜ他の装備がダメなのか?

まず、ためショット、ためパンチで行った場合。

地上アイテムについてふれてなかったが、以前紹介したように、**"両手に武器を持ってしまうと、ボムが出せなくなってしまう"**のである。

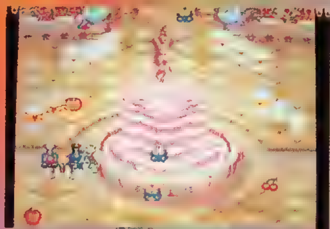

こうなっちゃうと、地上が撃てない。

スプレッドボムならそんな心配は無用だが、ついうっかり別の武器を取ってしまおうものなら、もうスプレッドボムに戻すことすらできなくなってしまう。


1回手をわざと外してつけ換えればできないこともないが…、

一応こうなってしまっても、分身を取るか、一機死ねば地上に攻撃できるようになるが、死ぬのはもってのほかだし、分身を取ったら、もう死ぬまでバリアを付けることができなくなってしまう。

その点、ためぶんしんなら、いつでもぶんしんが付けられる上に、分身を飛ばして単体になれば、バリアを取ることも可能である。バリアとか分身の共用ができるのは、やはり強い。


こんなときでもためぶんしんなら安心。

次に、ためバクダンなのだが、こいつははっきり言って威力がない。空中物に押されるのがツラすぎるので、今のところは使えそうもない。なので今回のところは見送り。

あと、スピードアップについてだが、今回のヤッホーでは限界までパワーアップした状態で同じ色を取ると、5万7300点ボーナスが入る。

それに、今回は制御できないほどのスピードにはならないので、いくら取っても苦にならないのである。


今回のスピードはそんなに（前作比）速くないぞ。

## ためぶんしんをうまく使うには

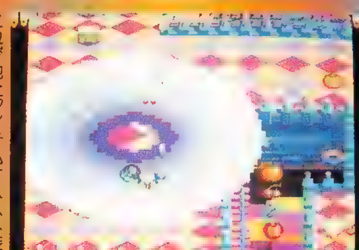
ためぶんしんの、唯一の欠点といえば、空中物への強力な攻撃がないこと。"ため分身攻撃"は最終手段なので、あまり乱用できないのだ。

なので、ボスや中ボス以外の普通の空中戦では、主に通常ショットのみで戦うことになる。

そこで登場するのが、地上アイテムである。両手にできるだけ強力な武器を持って、空中物に押されないようにする。

オススメは、片手にバルカンと、スプレッドボムもしくはバズーカのペア。地上物に対して押されやすい2面など、スプレッドボムは不可欠なので、必ずそういう所では持っていくようにしよう。

こんな感じで、とりあえず1面から行ってみよー。


これが地上アイテムオススメ装備。使おう。

## ステージ1 シシリア島

まずは自機のパワーアップをはかろう。

**どのステージでも、ステージが始まってすぐは、ベルの色のループが初期状態に戻る**ので、必ず5発で青になる。これは重要なことなので覚えておこう。

出てくる雲を順に、5発撃って次の雲、5発撃って次の雲…と取っていけば、いきなりバリアまで楽に取れるハズだ。

ただし、バリアを取りたい



こんな感じ。テキパキと、慣れるまでがんばろう。



場合は分身を取らずにおくこと。あとからためぶんしんでバリアを付けたい場合は分身は取らない。




付けたほうがお得である。

※ここで、未確認情報だが、バリアと分身両方同時に付けていくと、ランクが上がってしまうことを付け加えておく。なので、1面なんかバリア要らないよーという人は、バリアを付けないほうがいいかも。あくまでも未確認なので、確認が取れ次第再びお伝えしよう。


この装備だとランクがバリバリに上がる…!?

しばらくすると、地上アイテムが出てくるハズ。そしたらまず、スプレッドボムを初めに取ろう。これは後の地上物ラッシュにそなえるため。

2個目が出たなら、バルカンかバズーカを**もう片方の手**に付けよう。

この付けかただが、右手にスプレッドが付いていたら左から、左に付いてたら右から取りに行かないと、せっかく取ったスプレッドがなくなってしまうので注意。これも基本的なことなので、全面を通して気をつけていこう。


左手にスプレッドがあったら…、


こうするとダメ。


こうすれば、ちゃんと両手に取れるぞ。

## 1面中ボス エース

ここに登場するエースは、撃ち壊せる弾と、スパークレーザーしか撃ってこない。なのでレーザーだけ気を付けていればオッケーだろう。


レーザーだけ注意。声を聞いてよう。

だが、空中戦になると、周りからザコがたくさん出てきてうっとうしいので、ザコに弾を撃たれたら、ギリギリまで引きつけておいて溜め攻撃を使おう。


ザコがうっとうしいので、引きつけて…、


ため攻撃。エースは去ってゆく…。

使ったあとは、すぐさま分身の補充をしておくこと。

## これはお得なテク!! 同時押し法

さきほど、「ボタン設定はA+B共用でいく」と書いたが、その説明がまだだったと思う。

実はこれには秘密があって、ためぶんしんを、より有効に使うためのお得なテクニックが使用できるからなのである。

そのテクニックとは、前にも1回紹介したが、**"Aボタンを押しっぱなしにして溜めを作りつつも、Bボタンで攻撃ができる!!"**である！

このテクを使わないと、ためぶんしんを付けている間のスキが無防備になってしまうのでマズイ。

でもこのテクさえ知っていれば、常に通常攻撃はできるワケで、ためぶんしんの欠点を十分に補っていると言えよう。


これで弱点は補われた。もう無敵ィー。

ヤッホーをやるなら絶対覚えておきたいテクだー必順。


共用ボタンなら、溜めながらも…、



ショットが撃てる!!オイシーイ。

## ボス 空中要塞 パラソルボビンズ

2本の大きなパラソルが武器。あと本体についてる砲台からも弾を出してくる。

パラソルは2本とも壊れるが、倒すには本体にダメージを与えて、砲台をすべて壊さないといけない。

パラソルの攻撃は、ボスのカーキ大佐が「フラッシュスラスト！」と言ってきたときのみ右によけよう。それ以外のときは画面の一番下で撃っていてもパラソルには当たらないぞ。

基本的に右下あたりで撃っていて、あぶなくなったらAボタンを放してため攻撃でOKだろう。砲弾は撃ち壊せるので問題ナシ。

まあ、1面は小手調べって感じかな？

1面でちゃんとパワーアップしておかないと、2面以降がつらくなるぞ。なるたけ多くの色ベルを集められるようになろう。

ではまた。


この攻撃は一番下大丈夫。フラッシュスラストはダメ。


砲台を全部壊せばボスはオダブツだ！オメデトウ。

デュラル現る!

# Virtua Fighter 2

©SEGA

## バーチャファイター2

アノ、デュラルが使えるバージョンがあるという! その真相はいかに!?

担当:MAN、GYU、K-TAN、ギィ、キャサ夫

今月のメニュー
- AOUバージョン詳報
- めざせ8段位
- アキラ対戦攻略
- サラ対戦攻略
- ウルフ対戦攻略
- カゲ対戦攻略



おいマネキン、ちょい強くない?

# A.O.U.デュラル発見!!

ショー会場には、なんとデュラルの使えるVF2が置いてあった。

担当:マン・ザ・サタンシャーク

### セガブースに近づく…

AOUショーを楽しむには、行かねばならないブースがセガである。今回は、VF2が置いてあった。が、そのVF2は何か、普通のVF2とは違う。どこか違うか、少々マイナーではあるが、連続してバックダッシュが出せていない。言うならば、VFのように単発でしかバックダッシュが出ないのだ。すなわち、逃げが難しくなっているわけで、一回相手をダウンさせても、バックダッシュで距離をかせいで時間をつぶすことができない。ある意味いいにはいい。が、突進系のキャラが攻めてきた時は、ほんとに逃げるのがムズイところが惜しい。

### デュラルを見た!!

そのような技の変化を見ていたら、何だかあやしげなマネキンみたいなのが乱入してきた。よく見なくてもそれはデュラルだった。



おやっ何だ?



こんな投げや、



こんなのも使える。

**攻撃されてみる**

一番頭に焼きついているのは、投げの多さである。スプラッシュ、ブレーンバスター、ジャイアントスイング、ネックブリーカードロップと、他にも色んな投げを持っていた。とにかく投げの王様と言っても過言ではないほどだ。

**攻撃してみる**

一応ラウで乱入をしかえしてやったが、デュラルは重かった…。カウンターで技を決めても写真の通りで、こんなに低い。「オーイェ」は一応入ったが、本当に重い感じがする。



オ〜イエ〜。



たたたん。



あっ浮いた。

**同キャラ戦**

色が変わらないので、どっちがどっちかよくわからなかった。デュラルのみしかい二段蹴りは、中段攻撃のにおいがぷんぷんとしていたが、そんなに強そうには見えない。やはり、コンボエルボーサマーかカッコよく、使っていけそうだと思えたな。でも同キャラは、しどろもどろな感じのする物だった。

以上が私の見てきたAOUショーバージョンのVF2だが、町のアーケードで遊べるかどうかは、定かではない。



おいおい、いいかげんにして〜。



ジャッキーぽいが



こうきて、

段位認定戦

# 名人といえば高○名人。しかし…
# 俺も名人と呼ばれたい!

今、秘かに盛り上がっている段位認定戦。
今回はアキラを使って8段まで出したぞ!

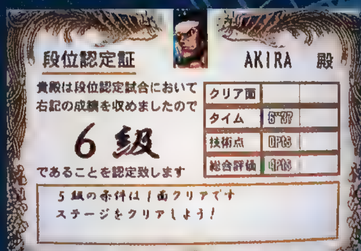
担当:凡人GYU

## 段位認定戦とは?

現在、巷のバーチャジャンキーの間で一番の話題といえば、段位認定戦における名人位のうわさであろう。ゲーメストにも色々と情報が寄せられているが、ここはあえて独自の方法で段位認定戦にチャレンジしてみよう。

ここでまず、段位認定戦というものに関して簡単に説明しよう。

まず、認定の判断材料としてクリアステージ数・タイム・技術点・総合評価と大きく分けて4つあるようだ。



これが認定画面。ちなみに最低級の6級。

詳しい判断基準は不明だが、この4つの要素が絡み合って最も低いランクは6級、最も高いランクは名人（おそらく9段）と認定されるようだ。

この4つの要素の中で具体的に理解できるものはクリアステージ数・タイムの2つだけで、技術点・総合評価の算出方法は現時点では不明である。


段位認定戦。エキスパートモードも併用できる。

## 技術点をつきとめろ!

とりあえず推測だけで話を進める訳にもいかないので、さっそくプレイに入ろう。

使用キャラはアキラ。これは単に私の担当キャラというだけなので気にしなくていい。

まず、私が研究題材として取り組む要素は、技術点である。方法は1ラウンド目のラウを相手に固有技を一回だけ当てて、リングアウト負けする。

結果は表を見てほしい。

しかし、これに基づいてラウに倒身搜腿・猛虎硬爬山・独歩頂膝・順歩翻胯・猛虎硬爬山を1ラウンド目に当てて終了すれば3+7+（3+3）＝16点になるはずだが、実際は10点であった。

どうやら私の推測は間違っているようだ。やはり細かな算出方法があるのかもしれない。

| | |
|---|---|
| 裡門(躍歩)頂肘 | 0 |
| 鉄山靠 | 3 |
| 猛虎硬爬山 | 3 |
| 白虎双掌打 | 0 |
| 右端脚 | 0 |
| 連環腿 | 3 |
| 揚炮 | 7 |
| 独歩頂膝 | 7 |
| 投げ技(崩し技を含む)9種類 | 各3点 |
| 崩撃雲身双虎掌 | 11 |
| 外門頂肘(上・中・下段)3種類 | 各3点 |
| 八門開打・環捶腿・上歩頂肘・槍下砲 | 各0点 |



崩拳を決めてから外門頂肘で取る。

## とにかくクリアしよう!

とりあえず一度クリアまで通してプレイすることにしよう。

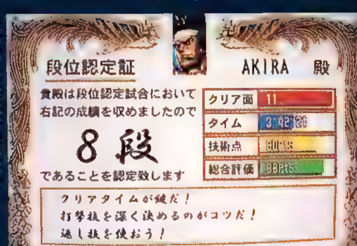
まずプレイにあたって固有技を最低一回ずつ全部ヒットさせること。なるべくクリアタイムを短時間で終了させること。もちろん1ラウンドも負けずにすべてKO勝ちすることを心がけた。

1面のラウには崩拳・下段外門・進歩里胯・揚炮・猛虎硬爬山を一ラウンド目に決めて、2ラウンド目は翻胯・独歩頂膝→裡門頂肘・鷂子穿林・心意把でクリアした。

2面は裡門をガードさせるとサラはDジョイントパッドを出すので中段外門で返し、大纏崩捶・撃歩翻胯→白虎双掌打・八門開打。2ラウンド目は順歩翻胯→右端脚→躍歩頂肘・進歩里胯→連環膝・開腿胯→ⓅⓀ。

3面は崩拳・下段外門・倒身搜腿・上歩頂肘・鉄山靠・槍下砲を使い、3面の2ラウンド目からデュラルまでクリアタイム短縮のために進歩里胯→鉄山靠と崩撃雲身双虎掌だけで全面クリアした。

途中で起こったこととしてはジェフリー・ウルフのⓅ+Ⓖ投げを投げ返したことと、カゲにリングアウト勝ちしたこと、ジャッキーに1本取られたことだけで、クリアタイムは5分32秒だった。



これが8段の証明写真。

そして結果は8段。とりあえずプレイした割には良い結果が得られた。技術点は80点、総合評価は86点だった。

もし名人位が9段ならば技術点・総合評価共に100点を取る必要があるのだろうか?それにクリアタイムも気になる。そこでさらに技を増やしてプレイすることにした。

ところが結果は7段。クリアタイムは先ほどより早い5分8秒だが、技術点・総合評価共に82・84点と低い。

正直、この結果にかなりがっかりさせられた。技も先ほどよりも多く使ったつもりで、1ラウンドも負けなかったがなぜか7段。あまりにも酷な仕打ちだ。

## 名人の道は遠い

今回は8段という残念な結果に終わったが、やり込みの少なさからいえばまずまずの成績だろう。

しかし、このまま8段で終わらせるつもりは毛頭ない。これからも名人を目指して鋭意プレイするつもりだ。

もちろん良い結果や新しい発見を得られ次第、本誌で取り扱うつもりなので期待してくれ!

# CONTENTS〈目次〉

VIDEO GAME MAGAZINE
GAMEST No.142
5.15 15 May 1995



長崎県 南乃水瓶さん

●たくさんの応募をいただき、遂に最終選考作品発表を迎えた「ヴァンパイア・コンテスト」。本誌の192ページに作品群を掲載しているので、ピン！ときた優秀作に1票投じてください。このコンテストを皮切りに、ゴールデン・ウィークには「ハンター大会」、1か月を置かずにムック発売…。ヴァンパイアから当分目が離せないぞ！







表紙：「ヴァンパイアハンター」カプコン イラストby藤原ひさし／表紙写真：「風雲黙示録」©SNK




Virtua Fighter 2

# 対戦の極意、ここに極まれり

# バーチャファイター2

## 対戦攻略絶好調のバーチャファイター2

ボディブローさえなければ……

対戦講座　第４回

## 八極拳最強継承者への道

裡門の後の読み合いが勝負！　強力な連続技でKOを奪おう。

担当：GYU

今回のアキラ対戦講座では前々回に紹介したジェフリーと並ぶ重量級キャラ、ウルフに対して攻略していこう。

### 基本はジェフリーと同じ！

基本戦法はNo.14で紹介したジェフリーと同じで、裡門頂肘と投げの2択攻撃で攻めるのは変わらない。

さて、[illegible]く対ウルフ実戦編[illegible]直後だが、[illegible]合いを取ろう。[illegible]理想の間合い[illegible]は[illegible]頂肘がギリギリで当たる間合いだ。[illegible]ウルフがスタート直後に前[illegible]技を出してくる[illegible]出しても[illegible]たるだろう。

次に裡門（踏歩）を出すのだが、最低限ガードさせるように。

裡門でよろけたり、もし[illegible]いた場合は連続技（裡門[illegible]Ⓚなど）につなげよう。

さて、裡門をガードされた場合だが、ここがジェフリー戦ともっとも大きく異なるところである。

他のキャラでは裡門をガードした後に大抵Ⓟ＋Ⓚや肘打ちを出してくるのだが、ウルフの場合は[illegible]く「ボディブロー」という技になっている。

この技が[illegible]速く、カウンターで当たると宙に浮いてしまうのだ。さらにアキラにとって最もつらいことは「ボディブロー」は外門頂肘で当て身できないということだ。ウルフに[illegible]ては裡門で[illegible]をガードさせてしまうと[illegible]ないのだ。[illegible]に外門を[illegible]もボディブローをくらうとカウンターでヒットしてしま[illegible]


このボディブローは外門で返せない。


ⓅⓀで返せる。


ボディブローはガードすれば…

では、ボディブローに対しての対策を説明しよう。ボディブローは出が速いと先ほど書いたが、ガードさえしてしまえばⓅⓀで返すことが出来る。絶対に覚えよう！

つまり裡門をガードした後は[illegible]な読み合いでボディブローを出してくるならガードに、[illegible]を出してくるなら技を出そう。

ただし、鉄山靠は不可。鉄山靠を出した時にボディブローを出されると自動で投げられる（ボディスラム）からね！

裡門を警戒してウルフが[illegible]ガードするようになったら投げを狙おう。進歩里膀からの鉄山靠をかわせないのはジェフリーと同じ。体力を半分くらい奪うことができる。

ちなみにウルフ、ジェフリーの2キャラに限定されるが、ここで究極とも言える連続技を紹介しよう。

まず、[illegible]から2段目の鶴子穿林まで出す。その後に鉄山靠を当てるのだ。鉄山靠を当てるコツは1段目[illegible]鶴子穿林まで入力した[illegible]の方向を向く瞬間に[illegible]と入力する。[illegible]ュするのだが[illegible]止まる寸前にボタン[illegible]。これで相手の体力を[illegible]分の[illegible]奪うことができるぞー


鉄山靠！重量級には連続技になる。


鶴子穿林から…

### この技に気をつけろ！

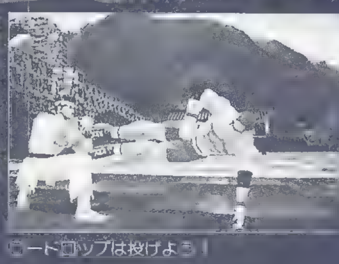
対ウルフ戦で注意すべき技はボディブローを含めて3つ。

●ロードロップキック

うまいウルフ使いの中にはこの技を好んで使ってくる人も多い。この技は出るのが速く、いきなり下段を狙ってくるのでくらってもあきらめよう。しかし、ガードさえしてしまえばこっちのもの。投げで返すことができるので見逃さないようにしよう！

●ローリングソバット

遠距離でウルフが多用する技の一つだが、残念なことにガードしてしまうと返すことが不可能である。一応スカせば投げることができるがタイミングがシビアなので無理しなくてもいい。ちなみに裡門を出してはいけない。踏歩などギリギリ届く裡門だとスカって投げられてしまうので注意しよう。


ロードロップは投げよう！


この技はガードしても返せないぞ！



ラッサーラ[illegible]

# サ　ラ

**サラの戦闘スタイルも次第に研究されてゆき、Sフックや Dジョイントだけでは勝てなくなった。そんなあなたへ瞬時振り向きを捧げよう。**

担当：バサラK－TAN

## シュンプリーヌ

瞬時にして相手に背を向けることのできる、通称シュンプリ…。

これは、あるコマンドとGボタンを入力することで、相手に対して正面を向いていたサラが、一瞬にして背を向けることができるのだ。

この技を使うことによって、背後攻撃である、Kターンは[illegible]ースピンキックを素早く出すことが可能である。

下段攻撃の弱いサラにとって、[illegible]

## コマンドは↓⇦ⓀⒼ

そう、これはしゃがみ状態から⇦Ⓚで出すスピンターンキックにGボタンを付け加えたものだ。が、しゃがみ状態と言っても深くしゃがまなくてもよいので、↓Ⓚでもこの技は出る。サラが中腰姿勢になったら入力してみるといいだろう。



深くしゃがまな[illegible]から振り向ける。

[illegible]ボタンを押[illegible]この[illegible]に[illegible]上[illegible]向くた[illegible]

まずは[illegible]確に出せるようにし[illegible]とが第1の課題になる。

これができるようになったら、すぐに[illegible]行えるようにしておきたいところだ。

コマンドは[illegible]で1セットと思ってもらって構わない。これから[illegible]番目の課題だ。

## しかし、当てなければ意味がない

このコマンドを入力することができるようになっても、相手にヒット、もしくはガードさせなければ意味がない。

知っている相手にこの背後下段攻撃をカラ振りしてしまうと、さすがに反撃を受けてしまう。

ゆえに、足のとどく距離で振り向かなければならない。

そうすると[illegible]接近戦になるのだ[illegible]







しゃがみ状態をつくるには、しゃがみⓅが最適だろう。

そうすると、また1つの連携コマンドとして、しゃがみⓅ↓ⓀⒼ↓Ⓚが成り立つ。

とにかく接近戦でできるようになることが3番目の課題になる。

## 最後の⇩Ⓚをガードされるようになったら

この戦法も相手が慣れはじめると、だんだんガードされるようになる。

だがしかし、この↓Ⓚを円ードさせた後に素早くⓅⓀなどを出すと、不思議と当たってくれることが多い。

これは[illegible]ターンローしようとする[illegible]ローは[illegible]ガードさせた後のスキは全てない。[illegible]すに反撃しようとすると[illegible]コンボサマーや[illegible]サマーをくれて[illegible]

## シュンプリができるようになった人へ

何度も言うが、これらはより素早く、より確実に、そして迅速に行えるようになることが望ましい。

最初は無理をせず、正確にコマンドを入力できるようになろう。これが一番大切。

ただ、これらはやり過ぎるとワンパターンになってしまうので、相手に次に、どの攻撃がくるか読まれがちになってしまう。

例えば、しゃがみⓅの後には振り向きの下段攻撃が来る…とかね。

色々と、立ちⓅやしゃがみⓅで揺さぶりをかけながら出すといいぞ。コマンド投げやジャックナイフなど、工夫していくようにしよう。

ほぼ立ち状態から振り向いてターンロースピンKを出せるやり方もあるので、回を追うごとに紹介していこう。

まずは、この振り向きからマスターしていこう。



ここから[illegible]

## 俺の歌を聞きやがれ！

# ウルフ・魂の2回転半

遅れはせながらウルフの対戦攻略第1回のはじまりはじまりー。今回は基本の戦法を検証。

[illegible]・VFチーム [illegible]

巷ではなぜか生粋のウルフ使いというやつが少ない。ジャイアントスイングを決めれば勝ち、といった割り切りがあるものの、中段攻撃でゴリ押し、強引に投げに行けるジェフリーと違い、自分から投げにいくことが難しいせいかもしれない。ということで今回はその辺を中心に説明していくとしよう。

### ヒジがない！どうしましょう

VF2の基本でもあり、有効な攻めパターンとして、「中段攻撃と投げの2択」というものがある。これはウルフにとっても言えることで[illegible]

ただほかのキャラは中段攻撃でよろめかせて空中コンボというように中段が本命で投げるのに対し、よろめかせる技を持たない代わりに、ジャイアントスイングという強力な投げ技を持つウルフにとっては、当然投げのほうが本命となってくるわけだ。

そのウルフの2択攻撃の基本となるのが、

● (立ち／しゃがみ)Ⓟ→ボディブローもしくはタッシュ投げ

というものだ。Ⓟが当たってしまえば主導権はウルフにあり、相手が投げを回避しようにも、Ⓖボタンを押していては回避不能、しゃがみⓅもタイミングはシビアだ。入力





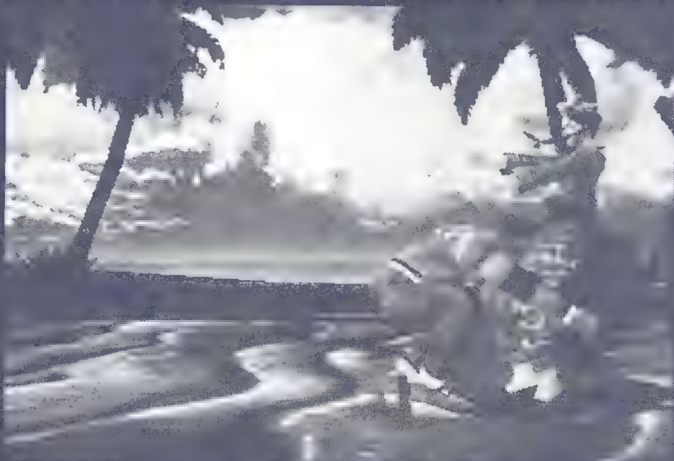
これをくらうと[illegible]

素早くダッシュ[illegible]しゃがんでく[illegible]のでダッシュの必要なし。

の[illegible]としては、ボディブローは素早く、ダッシュ投げ[illegible]で身をかわす[illegible]判定が強[illegible]は[illegible]で入力することも。相手のくらい中は投げることはできないので、入力が早過ぎると投げになってくれないのだ。

非常に単純なコンビネーションだが、状況に応じた使い分けが可能だ。例えば、[illegible]





[illegible]



手を出してくるようならアッパー→ニーブラストで叩く。

[illegible]技を出す相手には[illegible]ボディブローも[illegible]ボディカル[illegible]



とりあえずJスイングコマンドを入力しておけば、これにかわってくれる[illegible]

しかしこれも、ニーブラストやRスレッジハンマーに代えれば、ダウンさせることができるので問題はない。[illegible]

[illegible]ろん相手がしゃがみガードしているのなら、ダッシュしてしゃがみ投げでも良いが、その場合はとりあえずダッシュして、ダッシュ中に相手が立っているかしゃがんでいるか[illegible]立ち／しゃがみ投げを[illegible]



ダッシュ中に見極めろ。



[illegible]Jスイング[illegible]入力しておけばOK。



[illegible]しゃがみ[illegible]

BOM!! BOM!!

また、[illegible]というのも固執する必要はない、アキラの猛虎や、ウルフのボディブロー、舜帝の月牙叉撃など、返し技の入らない技をガード後に直接2択にいくのも、[illegible]に当て身を持つキャラに対して効果的だ。

## Gボタンを使ってみよう

Ⓖボタンがガードするためだけのものではなく、ダッシュや技をキャンセルしたり、先行入力のキャンセルなどの用法があるのはご存じの通り。ウルフで有名なⒼボタンの使い方としては、ジャイアントスイングの[illegible]コマンドの後ろ方向へ[illegible]を入力中に投げ間合いから離れてしまうのを防ぐ、というもの。



この足の組み方[illegible]を使ったほうが確[illegible]

もう一つの有効な用法が、[illegible]Kキャンセル投げor中段という2択。一種のフェイントなのだが[illegible]をくらってしまうと、ますしゃがむことは不可能。また、普通に[illegible]を当ててから投げ[illegible]の場合、SSD[illegible]以外[illegible]



る。技らはジャイアントスイ[illegible]



[illegible]

[illegible]たとき[illegible]、しゃがんでガードされたときは中段[illegible]、それも[illegible]ブローだ。[illegible]ガードしていれば[illegible]ム、しゃがんでいれば[illegible]ブローの自動[illegible]になってくれる。この[illegible]らの二択[illegible]いいか[illegible]や斜下[illegible]機を[illegible]ここでの[illegible]

とまあ、攻めから投げに行く方法はこんなところ。中段[illegible]に頭の[illegible]

（ロースマッシュ、ロードロップ）は、隠し味程度に。多用は禁物だ。

## 下段もちょっと混ぜてみよう

よくウルフ[illegible]しゃがみⓀを振り回している人を見かけるが、危ないというか[illegible]相手が立ちガードしているのなら投げ[illegible]。では使わないかというと、そんなこともない。[illegible]投げも[illegible]段や中[illegible]でつぶされてしまう[illegible]たとき[illegible]にも[illegible]



間合いを離したいとき、追いつめられる前に使おう。

[illegible]ミネーションを相手に[illegible]させておいて、しゃがみ[illegible]、しゃがみ投げを[illegible]これもまたウルフ使いの醍醐味といえよう。

もう一つの下段技、ロードロップアタックだが、接近戦ではあまり使えない。いとも簡[illegible]

# 明日に向かって走れ!

## 命名・デイトナウルフ

移動技は新キャラ2人だけのものではなかった。

タイトルを見て「なんじゃそりゃ」って思ってるね?でも実物を見たら、なんじゃあっこりゃーっ!となること[illegible]アイの技だ。

その技とはウルフの移動技しかも相手の起き上がり攻撃をかわしつつ回り込むというゼイタクな技なのだ。



[illegible]のとき、とりあえず[illegible]かこっちを向いて[illegible]ば走れる。

んだと[illegible]

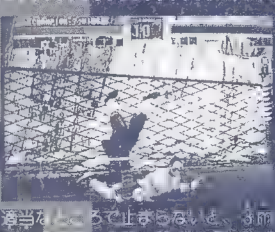


ウルフ使いなら誰でも[illegible]

[illegible]起き上がり始めた瞬間に[illegible]



[illegible]適当なところで止まり、[illegible]投げる。



適当なところで止まらないと、3周[illegible]まで[illegible]しまう。投げは正面投げ。

[illegible]いくつかの条件が必要。[illegible]



・相手が後転、奥方向への横転以外の起き上がり方をしていること。

相手がどんな起き上がり方をしようが、30度以上[illegible]を向いて[illegible]



といったところ。しかし、この条件を満たしていても、[illegible]位置や、転ばせた技によっては出ないときもある。

[illegible]

またつづく

# 第4回・影丸一刀両断への道

今回の対キャラ別攻略は"インディカーレーサー"ジャッキーだ!

[illegible]：ナム〜

前回、影丸一刀両断ジェフリー戦を読んでくれたかな? とりあえず読んでくれた人たちは対ジェフリー戦がいくらかは楽に勝てるようになったと思うのだが、一応、"影丸一刀両断"は読者のヤクにたつために、まだまだ連載をつづけたいと思うのだ。そこで今回も対キャラ攻略をしていこう。

今回の対戦相手は"ジャッキー"だ!

## ジャッキーとは…

VF1からプレイしていた人ならジャッキーと言えばすぐ"コンボエルボースピンキック"か"サマーソルト"というのが頭に浮かんでくるが、このふたつの技はVF1のころはまったくスキというものがなく、この技だけを使っていても結構ジャッキーは勝てたのである。そんな強い技もVF2でもまだ健在であるが、あまりにも強すぎたため(?)VF2ではスキがあるようになった。そのせいか[illegible]ジャッキーが少なくなったかというとVF2ではジャッキーが弱いとはいえない。実際に街中のゲーセンでかなり強いジャッキー使いが連勝しているときもある。

そこで、そんな強いジャッキー使いに負けないために、ジャッキーの"弱点"や"攻め"などを説明していこう。

## 対ジャッキー戦

では、お金を入れて"ラウンドファイト"の開幕から説明しよう。

まず出始め、ジャッキーは次のような動きをする。

- ●コンボエルボー
- ●スラント
- ●サイドフック
- ●サマーソルトキック
- ●しゃがみキック
- ●バックステップ

というところだ。

まったく関係はないが対戦に慣れてくると最初の行動で対戦相手が攻めタイプか待ちタイプかもわかってくるので、それも頭に入れておいて覚えていこう。

さて、ここまでの6項目の[illegible]始めの動きの説明だが、VFというゲームは意外にも出始めがかなり重要で、最初に押されてしまうとそのままゲームオーバー…という状況もあるので、最初の有利、不利の説明をしよう。

まず、コンボ[illegible]。この攻撃はガードしてもエルボーのあと何が来るかわから[illegible]出始めは[illegible]されてしまう[illegible]めのジャッキーの[illegible]利なので[illegible]いのである。

[illegible]コンボエルボー[illegible]

スラントと[illegible]りつの動きは、ちとマイ[illegible]やっかいな[illegible]ゲが[illegible]Kを出したときジャッキーがスラントを出していると、最初のPのときにカウンターでくらい、浮かされてしまうのだ。それだけならまだしもさらに大ダウン攻撃もくらうというおまけ付き。


うわ〜、浮かされた〜!


[illegible]スランデ[illegible]大ダウン攻撃[illegible]しまう。

でも一応出始めにタイミング良く中段蹴りを出せばスラントを潰すことは可能。

だけど、コンボエルボーやサマーにはカウンターで逆に潰されるってわけ。

ここでイキナリ開幕の相手との読み合いになるのである。そこがこのゲームの面白い所。

で、残りのしゃがみキックとバックステップはしゃがみキックには負けはするが、そんなのをくらっても微々たるもんなんで、あせることはない。

また最初のほうに話は戻るがコンボエルボーをガードしてしまった場合、どうやってその後を有利にするかを教えよう。コンボエルボーはこの後スピンキックと[illegible]4段攻撃を途中で止めた攻撃なのである。

この技、最後にスピンキックをガードすれば、必ず硬直[illegible]などの投げ技をキメることが可能だが、うまいジャッキー使いだとエルボーで止めてから色々な攻撃を仕掛けて来る。

そのときの攻撃として、

- ●サイドフック
- ●ダッシュハンマー
- ●スラント
- ●投げ
- ●サマーソルトキック

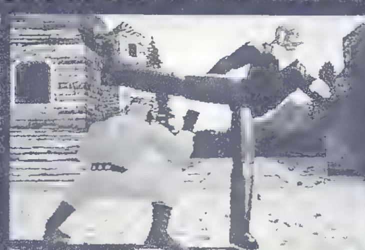
といった5つの攻撃が普通は来る。

とりあえず、[illegible]エルボーをガードしたら、しゃがみパンチは出さないほうがいいだろう。理由としては、サイドフックという踵落としは下段攻撃をスカす性質があり、くらってしまうとダウンしてしまうのだ。

このときの一番イヤな攻撃はやはり、スラント。

でもこのエルボーをガードした後の状況というのは、スラント以外の4つの攻撃はすべてPK(発生[illegible]ね)でなんとかなるので覚えてほしい。一応地走り([illegible]K)でも可。

でもPKは何度も説明しているとおり上段攻撃なので、スラントをくらい吹っ飛ぶ可能性も大きさある。


サイ[illegible]


エルボーをガードしたと、きしやがみパンチを出すと…


「イッテ〜」サマーもくらう。


[illegible]が長いなんて…。

どうしても、安定したい[illegible]れてしまうのである。思う人は肘打ちを使えば[illegible]も中間[illegible]分(個人的にはこの場は下[illegible]技[illegible]野[illegible]るが、[illegible]比撃は無視しているが…)。[illegible]少し[illegible]あで、読みが当たり、スラン[illegible]る、[illegible]ジャ[illegible]ト」を防御した場合は、返し[illegible]次は[illegible]技はない。しかし、その後は[illegible]ダッシュハンマー[illegible]負非常に不利な状況にいるとい[illegible]けたりする。うのには変わりない。[illegible]番イヤなのはサイドフックそのことも、投げ、サマーし[illegible]タマーである。サイドフックテップ[illegible]の攻撃[illegible]クマーというのは左半円を[illegible]備でいるのだ[illegible]のでいうのは、すっと中間[illegible]これ肘打ちるは[illegible]距離でサイドフックがし[illegible]もしや[illegible]に入をいう。この[illegible]意的に[illegible]に同[illegible]て[illegible]を[illegible]にか[illegible]ス[illegible]ゴク強[illegible]してはスラン[illegible]とが[illegible]れ[illegible]中段[illegible]をス[illegible]か[illegible]を払[illegible]てあるとい[illegible]か[illegible]ら[illegible]うのを忘れずに。[illegible]完[illegible]のほうま[illegible]あるの[illegible]さあ次は[illegible]い方の[illegible]ろ。間距離の攻防だ。この[illegible]をされた[illegible]にジャッキーは他キャラと比スカ[illegible]て[illegible]返落を[illegible]たいかべると非常に足のリーチが長サイドフック[illegible]が[illegible]く、中段蹴りなんかもウルフとないに等しく、スラントやジェフリーと同じでカウンタサマーソルトキックで迎撃さーでくらわなくてもダウンされてしまうのである。

## 的確な返し技を覚えろ!!

たかとここは投げはあまり狙わず、技の出が早いPKや旋蹴りで反撃するのが良い。というわけで「ジャッキー」のスタイル的な闘い方の対応のしかたを説明してきたが、これらをすべてマスターしても勝てるとは限らないので残りの闘い方などは「バーチャファイターAcker」を読んでくれ!!

前回対ジェフリー戦でもやったがVFというゲームは返し技をどれだけ知っているかが知っていないかで、かなり強さに関してくるので[illegible]しっかりと覚えてほしい。まず相手の[illegible]をガードしてから必ず受けられる技を全部ではないが[illegible]しよう。

- ●サマーソルトキック
- ●コンボエルボースピンキック
- ●ダッシュハンマー

この3つの技は勿論PKでも反撃可能だが、やはり投げがキマるところはキメたほうがいいので必ず覚えておいて



この蹴りさえガードすれば、必ず投げが来まる。

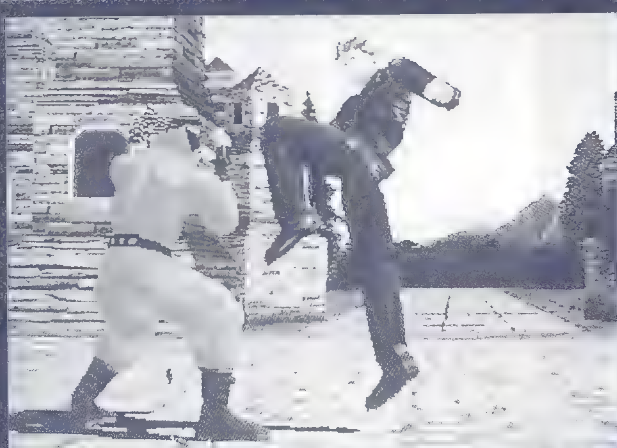
- ●ニーキック
- ●レッグスライサー

ニーキックに関してはPK、レッグスライサーはガードしてからすぐ中段蹴りor肘打ちで絶対よろめかすことができるので、あせらず返そう。ちなみにギャラリーに見せよう





レッグスライサーをガードしたらあせらず…。



膝蹴りはPKで返そう。

とするならサマーがおすすめ。

## 起き攻めを極めろ!!

影丸一刀両断第2回でも話したが、ジャッキーのその場起き上がり下段攻撃(足が自分側にあるときの通常の場合)は[illegible]き[illegible]けなので決して時を[illegible]よろめかすことは[illegible]ない。[illegible]に[illegible]が[illegible]ッ[illegible]る[illegible]とき[illegible]は[illegible]段[illegible]で[illegible]ガード[illegible]スラ[illegible]キック[illegible]したら[illegible]落[illegible]してで[illegible]しておこう。



この、その場起き上がり下段攻撃は立ち投げだぞ!!



スプ[illegible]キックは投げの的。

# アップダウンありのコースを攻める！上級編

# セガラリー・チャンピオンシップ

**フルブレーキで急減速！そして短い時間でテールを振ってコーナーを抜けていく。ぶつからないようになるには、やはり慣れが必要！**



AM R&D DEPT.＃3

担当：ラリ～スト　ずるずる

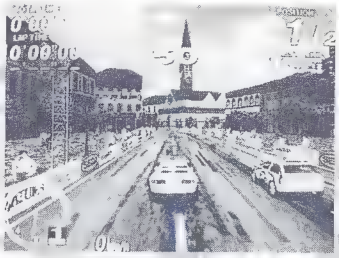


## 上級

### スタート

上級でもスタートは初級、中級と変わらず、ベタ踏みでOK。

足もとはそれでいいが、手もとはそうはいかない。非常に敏感なステアリングのため、しっかり握ってスタートすることが重要。



スタートから全開でいく！ホイルスピンに注意しつつ進む。

スタートしたあと、すぐ左カーブへ入っていくので、少しずつステアリングを左へ切り、インへ入っていく。

### 第1コーナー

上級コースの特徴でもあるコースの狭さ、エスケープゾーンのなさを感じられる第1コーナー。

左カーブであるが、そんなに長くないため、気を許しがちだが、ここをあまく攻めてしまうと、次のコーナーへのライン取りがあまくなってしまう。

怖いけど、壁ギリギリを走り、インをキープしたい。



できるだけインに近づき、少しでも距離を縮めるようにする。

### S字コーナー

左、右とカーブが続くところ。

ひとつめの左カーブは、次の右カーブへのライン取りを考え、あまり攻め込まず、少し切ったところで、直線的に走るようにして、次の右コーナーへ進入していく。

直進しすぎると、その先で左の壁に当たるので注意。





緩いS字だが、気を抜いて走っているとすぐぶつかる。しっかりコントロールしよう。

### チェックポイント手前左カーブ

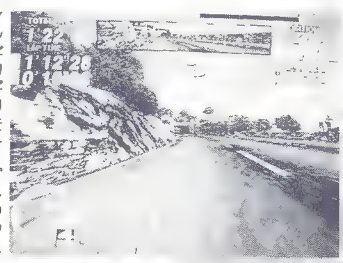
S字を直線的に抜けてくると、ラインは左の壁沿いになる。

そこから真っすぐ走り、次の左カーブへ。インをキープしながら走り抜けていく。

ここもエスケープゾーンがないので、攻めすぎに注意したいところ。

微妙なコントロールが必要だが、調整し直すことなく一発でステアリングの切り角を合わせられるようにすること。

そしてチェックポイントへ。

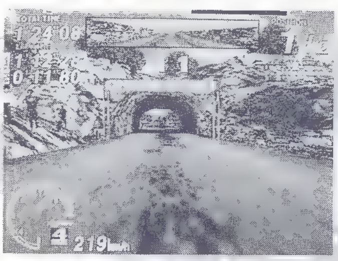


インギリギリをキープしつつここも抜けていく。

### 第1チェックポイント

短いトンネルの直前にこのコースのひとつめのチェックポイントがある。

次の左急カーブを考え、少しインを空けて真っすぐ走り、トンネルを抜けていく。



ラインをミドルに移し、チェックポイントを抜けていく。


上級：MOUNTAIN
Easy Left
Long Medium Left
岩場
Easy Left maybe
チェックポイント
Long Easy Left
K Left
村
Caution
Hairpin Right
Medium Left
橋
Medium Right maybe
トンネル
チェックポイント
チェックポイント
Medium Right
村
Easy Left
古城
Easy Left maybe
Easy Left maybe
Easy Right
Long Medium Right
Easy Left
Caution
K Left
街並
Easy Left
Easy Left
スタート&ゴール

## 左急カーブ

このコースに入って初めての赤いナビゲーションマークの登場である。

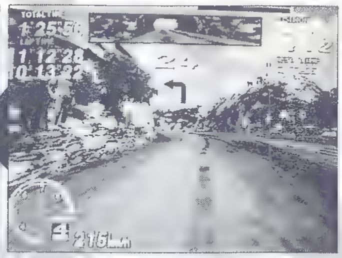
ここは、カーブ手前でブレーキを踏み、テールを滑らせ、マシンを横にし、進入していく。

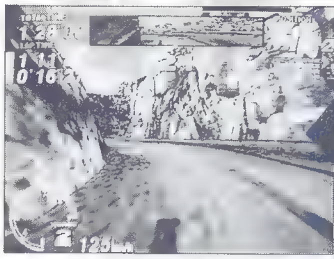
マシンが横になるまでは、直進状態。

少しカウンターを当てて、マシンはカーブしている方向へ進み始め、カーブのインをなめるように曲がっていく。

このとき、アクセルは、1度オフにしてから、少しずつ踏み、マシンが暴れないようにする。

「かなり手前で」がポイント。





カーブに入る前にマシンをスライドさせて、抜ける方向へマシンを向けさせることが重要。

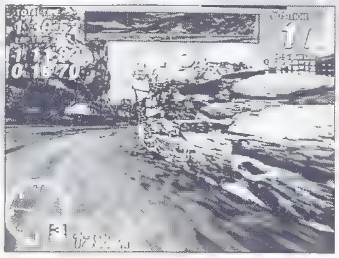
## 右ミドルカーブ

山岳地帯に入ると上級コースの厳しさを実感し始める。

とにかく壁が近い。その中で、ぶつからないようにするには正確なコントロールが必要となる。

この右ミドルカーブは、アクセルオフだけでテールスライドをさせ、インをなめるように抜けていく。

ここもカーブかなり手前でスライドを開始させることが大切。



アウトから進入するが、その前に、アクセルオフでスライド。

## 左イージーカーブ

左側にドーンと存在する岩壁で先が見えにくい緩い左カーブ。

壁にぶつからないようにコントロールしながら全開で走り抜けていく。

「早くインに入らなきゃ」という判断は、テールをスライドさせてしまうというミスを誘ってしまうので、あわてず少しずつラインを変えていくようにしたい。

慎重に抜け、ヘアピンへ。

## ヘアピンカーブ

このコース中一番きついカーブがここだ。

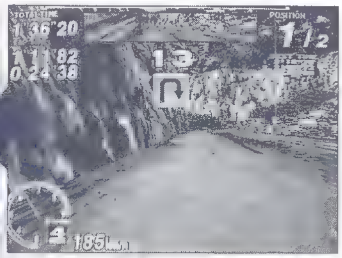
トップスピードでこのヘアピンにくる。抜けるためにはかなりの減速が必要になる。

減速は、アクセルオフの状態でブレーキを踏み込むことで行い、できるだけ短時間でその作業を終えるようにする。

しかし、トップスピードから抜けられるスピードになるまで、それなりの距離を走ってしまうことを頭に入れておきたい。

その中でマシンを横にし、カウンターを当てて抜ける。

大きな弧のラインを作ると抜けやすくなるぞ。



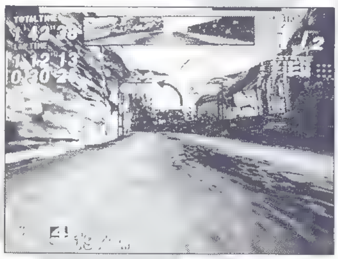


アウトから進入。思いきり減速(ブレーキで)させ、一気に向きを変える。回りすぎに注意。

## 第2チェックポイント

インの壁、コースアウトすることなくヘアピンを抜けると、目前にふたつめのチェックポイントが現れる。

そのポイントを通過する前に黄色のナビゲーションマークが出る。左カーブの準備。



ヘアピンをインから抜け、チェックポイントへ直進。

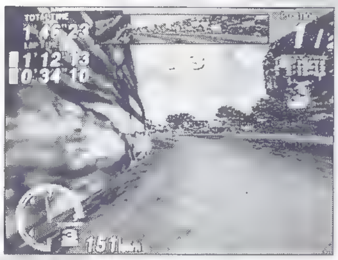
## 左ロングカーブ

黄色のナビゲーションマークであるこの左ロングカーブ。

カーブ進入時にアクセルを軽くオフにし、キュッとステアリングを左に切り、少しテールスライドを起こし、すぐカウンターを当てて、滑らせながら、インをキープしつつ抜けていく。

切り込み具合が少なかったり、カウンターの量が少なかったりすると、オーバーラン状態になり、外側の壁にテールがぶつかる状態になる。

初めは思いきりいこう。



アウトからインへ。その途中で一度アクセルオフでスライド。

## 山岳地帯▼村

山岳地帯から村へ風景が変化していくところでは、細かいカーブが多くなるので、ステアリング操作が忙しくなる。

村に入る手前に少し長めの直線があるので、ここでこれから忙しくなる操作の準備をしたい（心の）。

村への入り口は左カーブ。アウトから入るようにし、村の中へ。下り坂を降りていく。



ちょっとした直線。ここで忙しくなる前の心の準備をする。

## 村▼第3チェックポイント

両側に建物があるため、ものすごく速さを感じるところ。

その中で、左、右、左と小さいカーブが連続する。

ここは、大きな左カーブひとつをイメージして抜けていくといい。

村に入って左へ。ステアリングはその通り左へ切る。次の右は、左に切っていたステアリングを少し戻す感じで（ふくらむ感じで）抜け、次の左カーブへステアリングを切って進入していく。

非常に短い時間の中での出来事なので、慣れも必要だ。







左、右、左と小さいカーブが続くが、ここは、大きい左カーブをイメージして抜けていく。

## チェックポイント右カーブ▼

全開で村の中を走り抜け、チェックポイントへ。
次の右カーブは登り坂。ややきついので、早めにアウトから入るようにしたい。
もし間に合わない場合は、きつめに右へステアリングを切り込み、スライドさせて進入し、カウンターを当てることでマシンを安定させたい。

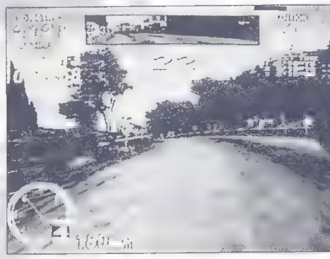


忙しいあまり、手遅れになることも。初めはスライドさせよう。

## 連続左カーブ

登り坂を走りながら次は左カーブ。ここを抜けると村は終わり、森林地帯へ入っていく。
森林地帯へ入ってすぐのカーブも左。
この左と、その前の左カーブとの距離はあまりないため、このふたつの左カーブは、ひとつで考えていくと走りやすくなる。
ふたつめの左カーブのインを差しやすいように、ひとつめのカーブをややアウト寄りから入って、次の左へのライン取りを楽にしてやること。

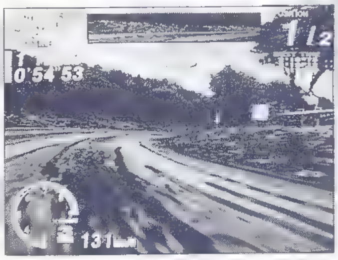




左、左と続くふたつめの左をしっかり抜けないと、次の右カーブがきつくなることを忘れるな。

## 右ミドルカーブ

前の連続左カーブをきちんとグリップさせて抜けてくると、この右ミドルカーブへのアプローチがしやすくなる。

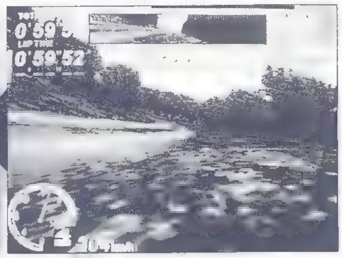


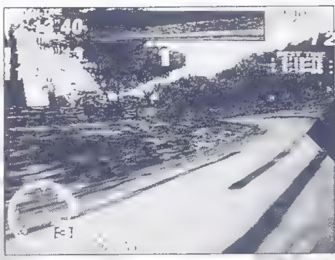
ダートにのらないようにすることがコツだ。

森林地帯に入ると、コースの両側に土のエスケープゾーンが存在する。
ここを通れば近道ができる的発想もあるのだが、思っている以上にグリップはよくなく、スライドさせて入っていくとすぐマシンが横になってしまうので、オンロード上でアクセルオフをし、スライドさせて抜けていくようにする。

## 左急カーブ

赤いナビゲーションマークが出るカーブ。
ここの両側にも土のエスケープゾーンが存在する。
そのため、ここにのらないようにスライドさせ、抜けていくようにする。





ここも同じくダートにはのらないようにすることが速く抜けるためのテクニックとなる。

ややきついが、しっかり手前でアクセルオフと、ステアリングの切り込み、そしてカウンターでの調整でエスケープゾーンにのらないようにしたい。
より大きなライン弧を作りたい場合は、その前の右側のダートから入るといい。

## 最終コーナー

森林地帯から街中へ。このとき、エスケープゾーンがなくなるので、近道しようとしてそこを通るとぶつかることになるので注意したい。
そして2周目へ突入！



街へ戻るとエスケープゾーンがなくなるぞ。

## 2周目へ

1周目と2周目で違うところは、ひとつめのカーブの進入速度ぐらい。アウトから入ってインをキープしたい。あとは1周目と同じ走り方でいい。
道が狭いこと、次のカーブとの距離が短いなど、先を考えることが多くなるのがこの上級コース。
流れで覚えるようにしたい。

## 中級・エキスパート2、3周目を覚える!

# ACE DRIVER RACING EVOLUTION™



**要となるところを覚えてビシッと走るぞ!**
**ミスは許されな〜い!**

担当:ずるずる

## 中級 1Pモード マニュアル MT EXPERT CLASS

### 2周目へ突入!

ティンバーフィールド「S」カーブの手前でトップに立てれば、フィットパインシケインを難なくクリアでき、フランクヒープも思い通りのラインを通ることができる。

そこでのミスは、すべて自分のせいということになる。



2周目のストレートで後ろを気にしなくなればGOODだ!

ミスなくフランクヒープを過ぎ、ハイトボリュームストレートへ。

長い直線を、ひたすら真っすぐ走り、2周目へ。

スクリューダイブに進入すると、2位が近づくが、大丈夫。さあ、攻めるぞ!

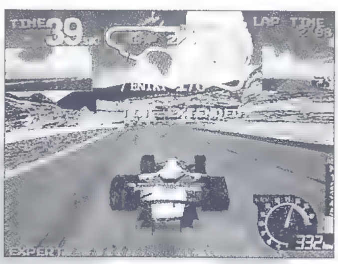
### 2周目(3周目)スクリューダイブ

全開のまま進入していく。

1周目と違うのは、6速全開であるため、非常にスピードが速いこと。

そのスピードで直線的にこのカーブを抜けるのは、かなり緊張する。

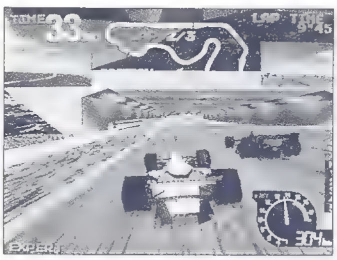
かなり手前でハンドルを切り込み(少し)縁石に片輪を乗せ、抜けていく。



よーく先を見て、かなり手前からラインを変えて進入していく。

### 2周目(3周目)クロスエッジ「S」カーブ

ここも1周目よりもきつくなるところ。



2周目で怖いのは、このCPU車。高速でこのインへ入る!

特に2周目。

S字の後半の左カーブのミドル近辺にCPU車がいる。

このインに確実に入ることが、2周目のここの攻略となる。

S字の入り口をできるだけ滑らかにし、後半の左でインに入れるようにしよう。

3周目はCPU車なし。

### 2周目ヒュージコンテンツトンネル

2周目は、1、3周目と比べると楽。

楽というのはCPU車がいないためだが、ここをトップスピードで抜けるためには、できるだけ弧の大きなカーブを作るようにする。

カーブ前半は、やや強引にインに入るように。これでコースアウトを防ぐ。

### 2周目(3周目)ミッドウエストヘアピン

2周目以降のことと、1周目とでは、何も違いはない。

1周目と同じように、コースの内側のダート部分をいっぱいに使って近道しつつ、ブレーキと、ダートの減速を利用し、スピードコントロールをし、ヘアピンを抜けていく。

ここを速く走り抜けるためには、できるだけブレーキは少なめに、ダートはできるだけインに入り、アウト=イン=ミドルというラインを作るようにする。

ブレーキを踏むとき、当然アクセルはオフ。これは、短時間で、一気にスピードを落とすためだ。

加速するときは、一気に踏まず、少しずつ踏むこと。



1周目と変わることなく、思いきりインのダートに入って近道。

### 2周目ブリッジ

2周目のブリッジ近辺で、1台、CPU車が出現する。

この車は、ミドルラインを走っているので、そのイン側を走るようにする。

そのためには、ヘアピン後の右カーブをアウトから入る。



ややアウトから入り、ミドルを走るCPU車をよけるように。

### 2周目(3周目)フィットパインシケインまで

2周目は、シケインまで敵車はいない。最短コース、直線コースを取りながら、どんどん加速していく。

3周目も基本的に同じ。

ウォームプレイでのCPU車出現は、後で説明するとして、走りは、できるだけ加速できるラインを取っていくようにする。

ブリッジを渡って右カーブ中に5速から6速へシフトアップするが、ここは、インを走るため、ハンドルを切っている状態。やや加速が鈍い。

普通だと、1万4000回転でシフトアップするところだが、ここでは、もう少し引っぱってからシフトアップしてやるといいだろう。

## 2周目 フィットパインシケイン

2周目のシケインで1台、CPU車が出現する。

ミスなくここへ来ると、そのCPU車は、シケイン内に存在する。

CPU車は、ミドルラインを通っているので、これを避けるのと、次のフランクヒープのためのスピード調整のために、左にある縁石の上を通っていく。

これによりCPU車にもぶつからないし、フランクヒープにも入りやすくなる。

できるだけ縁石にのらないようにすることも重要。



シケイン内にCPU車存在。できるだけ中央に近い縁石を通る。

## 3周目 ヒュージコンテンツトンネル

3周目に入って最初に訪れる怖いところが、ここヒュージコンテンツトンネル内の右カーブだ。

ちょうどここでCPU車が出現するためだが、少し遅れてここへ来ると、そのCPU車のイン側を走ることになるが、ミスなく速くここへ来れたときは、そのCPU車の前を横切ってアウトから一気にインへ入っていく。

これを成功させるためには、絶対にここまでノーミスで来ることが条件となる。

少しでも遅れればライン上にCPU車が来ることになる。すっごく緊張するところだ。



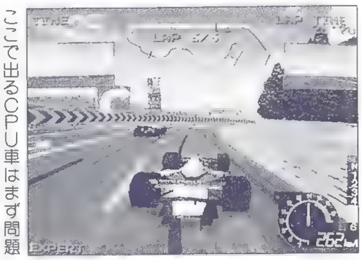
CPU車の前へ出て、アウトからかぶせていくようにする。

## 3周目 ウォームプレイン

3周目のウォームプレインでCPU車が出現する。

しかしこれはまず問題なく抜くことができる。

ブリッジを抜け、右カーブのインを走っている最中に抜いてしまうため。多少はプレッシャーは感じるけどね。



ここで出るCPU車はまず問題はない。いつものラインで。

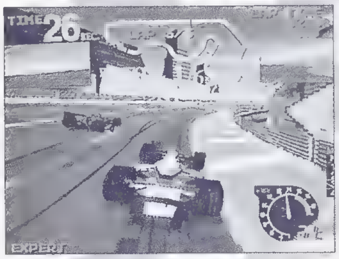
## 3周目 フランクヒープ

CPU車のいないシケインを、できるだけ速いスピードで抜け、5速にするのと同時に、一気に右へハンドルを切ることで、バンクを降りながらインへ入っていく。

するとそこにCPU車が出現する。

このCPU車も、ミドルラインを走っているので、抜くのと、速く走るために、そのイン側をキープしていく。

あせってハンドルを早く切り過ぎると、グリップしないため、バンクを降りずにそのままアウトを走ることになるので、落ちついて切ること。



あせらず、いつものようにインへ入れれば、ぶつからないぞ!

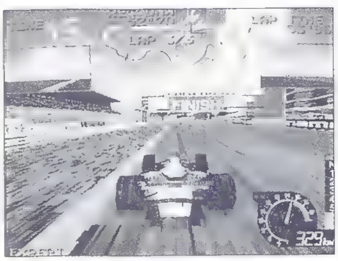
## ゴールへ

3周目の難所、フランクヒープを抜ければ、あとは、加速しやすいように少しずつアウトへふくらんでいき、ハイトボリュームストレートへ入っていく。

1万4000回転になったら6速へ。

そして真っすぐ走り、ゴールを目指す。

追ってくるものはいない。



微妙なハンドリングがこのゲームを面白くしている!ゴール!

## 目標は3周トータル2分47秒だ

先号、今号で攻略したパターンで走ると、1周目を59秒フラットに近いタイム、2周目以降は、54秒フラットに近いタイムで走ることができる。

ミスなくこれを実行できれば、3周トータルで2分47秒台を出すことができる。

現在、全国トップのタイムは、2分46秒後半。

これは、スーパープレイヤーレベルなので、比較するのは難しいが、少しずつ無駄を減らしていくことで、その差を縮めることは可能だ!

# X-MEN CHILDREN OF THE ATOM

## お楽しみはこれからだ！



**3キャラをピックアップして超強力連続／連携技を大紹介！**
**X−MENはまだまだ遊べるぞ！**

担当：石井ぜんじ、Scho小杉

## 切り札がいっぱい！ スパイラル

**気絶コンボなのに途中ではピヨれない。**
**この[illegible]・ゲ・ム♡**

スパイラルの連続技、と聞いて誰もがまず連想するのが中足↓タコパンチ（立ち大Ⓟ）。しかしこれがセンチネル、コロッサス、シルバーサムライの3人にはつながらないことを知っていたかな？私は知らなかったぞ。中Ⓟにならつながるがこれではあまりにさみしすぎる。ここはやはり、ガードされることを覚悟して大パンチにしてしまおう。当たれば大ダメージ（連続技ではないため）が期待できるぞ。

### 剣の舞 気絶スペシャル

●中Ⓟテレポート↓ソード（↓↘→＋小Ⓟ）↓レバー下ジャンプ大Ⓟ↓しゃがみ中Ⓚ↓立ち大Ⓟ（最高14HIT）

ぜーたく過ぎ。ほぼ8〜10HITぐらいでピヨってしまう。テレポートを使うのはソード↓大Ⓟがつながるベストの位置に出現するためだ。また、ソードがガードされても、立ちガードなら大㊥を省略して直接中足、というように2択に持ち込めるぞ。ダウンしている相手にも一応入る（まず逃げられるけど）。



テレポートは出現前に中Ⓟを押す高い位置に出るものを使う。

### 六腕の舞 追い打ちスペシャル

まずはシックスハンドグラップル（以下6HG）か大Ⓟ投げで横へ投げる（レバー右or左）、そして相手が地面に落下すると同時にレバー下大パンチ↓中足↓立ち大Ⓟ、これで最大9HIT。画面端なら6HG or投げの後、もう一度投げが入って計10HIT。



この瞬間を狙って大Ⓟを当てる。大Ⓟボタンは早めに押せ。

これまた気絶させやすく、イイ感じ♡投げを抜けられるとその時点で止まってしまうが、まあ、相手のX・Pを減らせるだけよしとしよう。

### スパイラル「魔数28」

画面端でしか入らないが現時点でのスパイラルの究極コンボ。見易いように表にしてみたぞ。　印のついているのはこのコンボの核となる部分、これだけで28HIT。中Ⓚ↓大Ⓟのつながらない3人以外はこれだけでピヨリ、威力はゲージの6割。最後の大Ⓟをしゃがみにするのは、28HIT目、つまり大Ⓟの一発目で必ず気絶してしまうので、ダメージ面でお得なためだ。

ここまで読んで、28HIT？一発少ないぞーという人はスルドイ。でもこれで正しいのだ。なぜか、このコンボではメタモルフォーゼでのつかみがコンボ加算され、空中メタモルが22HITになるのだ。さらに不思議なことに中Ⓚ↓6HGと入れるとメタモルのHIT数が21に戻ってしまう。

中足↓大Ⓟのつながらない3キャラにも、レバー下大Ⓟの後を、しゃがみ小Ⓟ連打にしてやればOK。しゃがみ小Ⓟが4発入り、計30HITで気絶してくれるぞ。




大Ⓟ投げでも空中投げでもOK。離すまではレバー横入れっ放しだ。




ここが一番ムズイ。レバー下＋Ⓟ同時押しで一瞬ダッシュ、すぐに↑＋Ⓟでつかめ。




小Ⓟ連打で空中にいる間につかむのだ。




エーックスー軽いキャラには少し待って低い位置で当てて跳ね上げよう。




28HIT＋気絶…サイコーの気分♡

1. 立ち中Ⓚ
2. ○6HG（横）
3. 小Ⓟ
4. ○メタモル（変身）
5. ○メタモル（接触）
6. ○D6HG（横）
7. ○レバー下大Ⓟ
8. ○しゃがみ中Ⓚ
9. ○しゃがみ大Ⓟ

ヒット数を稼ぎたいのなら、レバー下大Ⓟを省き、直接、着地中足・立ち大Ⓟとやれば、重量級の3キャラ以外には30HITで気絶だ。




30HIT♡まだ死んじゃダメ。

## 一回投げればそれまでよ
# 投げからの猛烈追い打ち技

やっぱり勝つには一撃必殺。オメガレッドをはじめとした投げからの必殺フルコースを紹介しよう。

### オメガレッド 気絶連続技の園

まず、これが入れば大ダメージ、一発気絶連続技を紹介しよう。

**●ジャンプ大Ⓚ→立ち大Ⓚ→小ストライク（小コイル）**

相手を画面端に追い詰めたときは、ジャンプ大Ⓚ→しゃがみ大Ⓟ（数発HIT）→立ち大Ⓚ→小ストライク（小コイル）が入る。

このとき（画面端で）しゃがみ大Ⓟを入れない場合は、はね上がるので中ストライク（中コイル）でないと決まらないぞ。

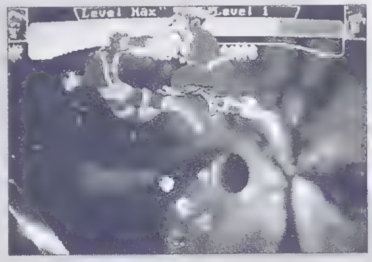
### 投げ、空中投げから気絶へと持っていく連続（連携）技

オメガレッドは単体での攻撃力はさほどでもないから、決定力不足に泣いた人も多いかと思う。だが、投げやコイルから気絶へ持っていくバリエーションがいくつかある。

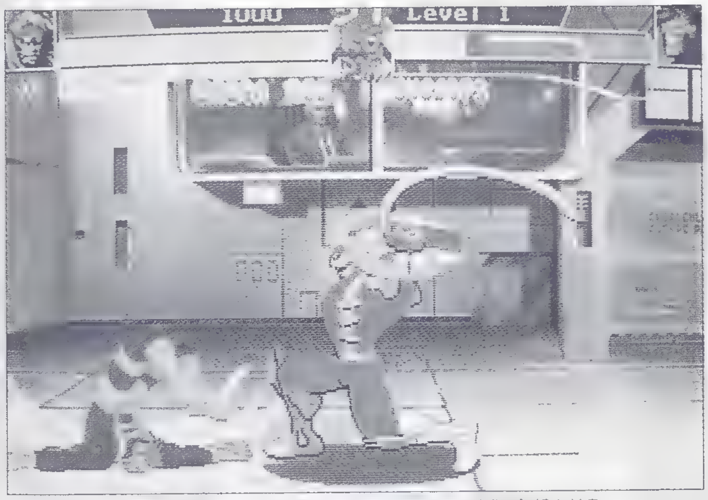
空中投げと大Ⓟの投げは、一回地上に叩きつけた後、バウンドしてもう一度ダメージを与える。二段減りの投げ技である。この、2回目の落下するまで追い打ちが可能で、受け身をとらない限り回避不能だ。



まずコイルでつかまえたら、上へ投げる。2択の始まりだ。



スーパージャンプで追いかけて空中投げだ。画面端のほうへ投げることが必要。



叩きつけたあと、はずんでいるところに立ち大Ⓟ→小ストライクで気絶させる。

そこで、投げのあと落下中に立ち大Ⓟ→小ストライクで追い打ちする。すると、それだけで気絶してしまうのだ。これは大きい。これはオメガレッドの狙っていく基本戦法である。

これを利用して、コイルでつかまえてから気絶に持っていく連携がとても実戦的だ。**相手をコイルでつかんだら、真上に投げて、これをスーパージャンプで追いかける。そして空中投げをして、地上で立ち大Ⓟ→小ストライクで気絶させるのだ。**

空中投げは、画面の端に向かって投げるのがコツ。コイルで上に投げたあとも反撃は可能なので、反撃してくる人には大コイルか大ストライクを混ぜるといい。要するに、コイルで上に投げたあとは2択攻撃になるのである。

### コロッサス 上投げからの必殺フルコース

**●上投げ→立ち大キック→スーパージャンプキャンセル大キック→大パンチ（空中）→キャンセルスーパーダイブ**

とにかく、まずは上投げ。上投げは、投げた瞬間にレバーを上に入れるとできる。すべての投げはできるだけ上投げにしよう。

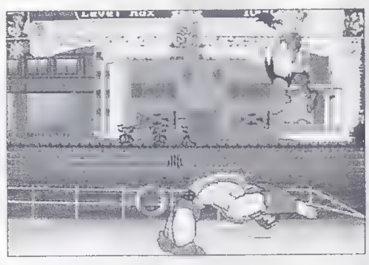
相手が宙高く舞い、落ちてきたら立ち大キックを決める。立ち大キックは投げた位置で、大キックボタンを連打しているだけで確実に蹴り上げることもできる（ただし、タイミングで押したほうが次の攻撃がやりやすい）。

立ち大キックを当てたら、ボタン3つ同時押しのスーパージャンプをして大キックを当て、さらに大パンチを当てることができる。スーパージャンプ中にレバーを相手方向に入れておくのがコツ。こうすれば、画面の端でなくても確実に入る。

ここまででやめてもOKなのだが、Xゲージがたまっていればさらにキャンセルしてスーパーダイブが決まる。ド派手な連続技の完成だ。だが、スーパーダイブは多段になっているので威力がそれほどなく、地上で逆に反撃をくらうので無理して組み込むこともない。

このほかに、上投げ→立ち大キック→大パワータックルという連続技もある。かなりお手軽。ただし、これらの連続技は体重の重いコロッサス・センチネルには入らないので注意しておこう。

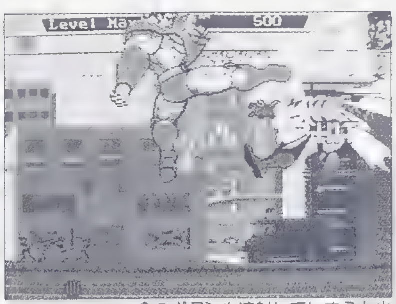
スーパージャンプの着地でもつれたときや、ガード投げなどでコロッサスは投げる機会が多い。それをすべて上投げにすると…想像するだけで恐ろしい。実戦の流れの中で、スムーズに使えるようになれば、大幅戦力UPだ。



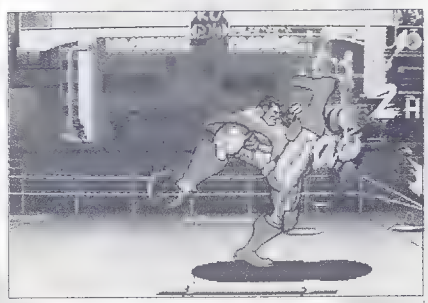
投げはすべて上投げにするつもりで。



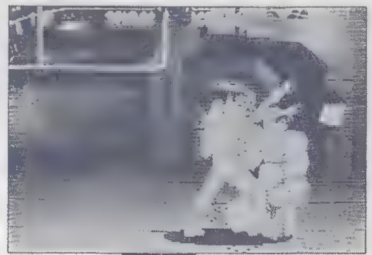
大キックのあと大パンチ、さらにスーパーダイブまでつながる。



3つボタンを連射してしまうと小キックになりがち。



目押しで立ち大キックを入れるときは、できるだけひきつける。



まずは中パンチ投げ、〝フリーズ〟。

## アイスマン フリーズからの粉砕フルコース

アイスマンの中パンチ投げは、受け身が難しく気絶へ直結するので怖しいぞ。

**●中パンチ投げ→立ち大パンチ→立ち大キック→キャンセル大アイスアバランチ**

凍らせたらダッシュから立ち大パンチを入れ、立ち大キックで吹っとばしたら即キャンセルアバランチを出す。この連続技が入れば気絶する。

立ち大パンチからの3段は画面の端でなければつながらない。しかし、中投げで相手は吹っとんで画面の端近くまでいくので、よほど投げた位置が悪くない限りつながるだろう。

この連続技がつながった時点でXパワーが満タンなら、勝ちは確定。気絶した相手に密着して、アークティックアタックをたたきこんであげよう。

とにかく、アイスマンに中パンチ投げされると危険。アイスマン側としては、Xゲージが少したまったらダッシュを駆使して中パンチ投げを狙っていこう。レバー下ジャンプ大Ⓟ→レバー下ジャンプ大Ⓚの連打で固めて、突然すかし投げをするのが強烈だ。



凍っているときにダッシュで近づいて大パンチ。



大キック。できるだけ早めにキャンセルして…。



アイスアバランチで気絶する。ハイパーXで追い打ちだ。

## ストーム（ダッシュ）投げからの気絶技

**●大パンチ投げ→立ち大パンチ→立ち大キック→ジャンプ中キック→中ライトニングアタック**

大パンチで投げたら、落ちてくるところに立ち大パンチ。その後、通常技キャンセルで立ち大キックを出す。

大キックは吹っとばし技なので、舞い上がった相手を前方ジャンプ中キックで追いかける。中キックを当てたらキャンセルして右上に中か大のライトニングアタックをさらに当てる。ライトニングアタックは1HIT目でたいてい気絶するが、2HITさせれば確実に気絶する。

ただし、これが決まるのは画面端で重い2キャラ以外の場合だ。無敵のダッシュから投げにいくのが効果的だろう。



通常技で固めると思わせて、意表を突いてダッシュ大投げ。



落下してくるところに立ち大パンチ。



すぐ立ち大キックではね上げる。



レバーを入れっぱなしで跳んでジャンプ中キック。



キャンセルしてライトニングアタック。これで気絶だ。

## シルバーサムライ攻略記事の訂正

前々号のシルバーサムライの攻略で、訂正しきれなかった部分がある。このままだと悔いが残るので、この場を借りて訂正させていただく。

まず、氷の凍気無限段のところ。ここは、立ち大キック→キャンセル手裏剣→しゃがみ中パンチ…となっているが、しゃがみ中パンチは**しゃがみ大パンチ**の間違い。また、この氷の闘気無限段は、コロッサス・センチネルのヘビー級には入らない。

また、雷鳴剣は、Xゲージをためたら**9割方**この技を狙っていく。普段は、相手を画面の端に追いこんで、**削り**に使う。常に相手を追いつめて、**ガードされてもいいから雷鳴剣で削れる状況を作る**のだ。追いつめられていたら、スーパージャンプで左右が入れ替わった直後に使おう。

一発逆転を狙うときは、しゃがみ大パンチから連続技で雷鳴剣を使っていく。慣れてくれば、**しゃがみ大パンチが決まったのを確認してから雷鳴剣を入力できる**はず。

そのほかに、しゃがみ大キックキャンセル雷鳴剣も強烈な一発技。しゃがみ大キックからは追い打ち技でコンボではないので、減りが大きい。画面上のよい位置で決まれば、これだけで**ゲージの9割を減らす**ことも可能だ(要連射)。

訂正ポイントはこんなところだ。細かいところもあるが、対戦の基本戦法にもかかわってくるので、結構重要ポイントだと思う。

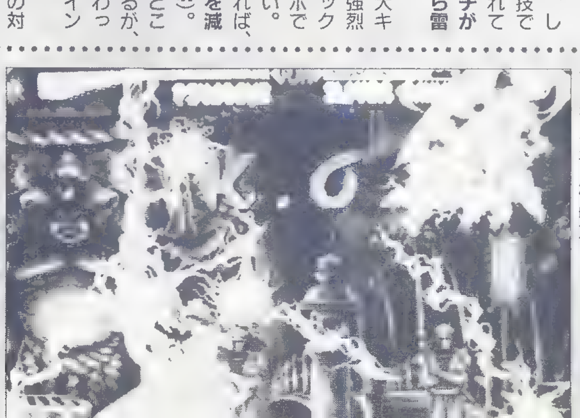
個人的にはX-MENの対戦はとても斬新で、工夫されたシステムだと感じている。

細かいところもおろそかにせず、今後もまだまだ新戦法を紹介していくつもりなので、よろしくお願いしたい。

（石井ぜんじ・シルバーサムライ・センチネル担当）



しゃがみ大キックを当ててからすぐキャンセル雷鳴剣。



満タンから死んでしまった。画面上の位置と連打がポイント。

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル4F

株式会社 新声社
書籍編集部

『ゲームプレーヤー用語辞典』
じゃんじゃん送ってくれ!係

(ふりがな)
お名前

年齢 (　　) 歳
性別 (男・女) ※

ご住所 〒 □□□-□□ 電話 (　　　)

※都道府県

①小学 (　　) 年 ②中学 (　　) 年
③高校 (　　) 年 ④大学 (　　) 年
⑤社会人 ⑥その他 (　　　)

キリトリ線

---

ここに50円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル3F

株式会社 新声社

君こそ GAMEST 行
(5月15日号)

| (ふりがな) お名前 | 年齢 (　　) 歳 |
| --- | --- |
| | 性別 (男・女) ※ |

ご住所 〒 □□□-□□ 電話 (　　　)

※都道府県

①小学 (　　) 年 ②中学 (　　) 年
③高校 (　　) 年 ④大学 (　　) 年
⑤社会人 ⑥その他 (　　　)

※の部分は○でお囲みください

キリトリ線

---

郵便はがき

ここに50円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル4F

株式会社 新声社

ヴァンパイアハンターの謎
質問内容大募集!係

| (ふりがな) お名前 | 年齢 (　　) 歳 |
| --- | --- |
| | 性別 (男・女) ※ |

ご住所 〒 □□□-□□ 電話 (　　　)

※都道府県

①小学 (　　) 年 ②中学 (　　) 年
③高校 (　　) 年 ④大学 (　　) 年
⑤社会人 ⑥その他 (　　　)

※の部分は○でお囲みください

キリトリ線

①用語

②アクセント（発音上の注意）

③意味

④用法

⑤同意語

⑥反意語

⑦主な使用地域

※詳細は、今号のP95・単行本告知をご覧ください。たくさんのおはがきをお待ちしております。なお、数多く採用された方には謝礼をお送りいたします。

キリトリ線

『ヴァンパイアハンター』に関する質問を募集します。

新キャラであるドノヴァンやレイレイ、操作可能になったフォボスやパイロンについてはもちろんのこと、各キャラの謎を新たに発見したという方は、ぜひ、ご一報ください。

「どうしてこうなったの？」という、前作『ヴァンパイア』との比較論的な質問も大歓迎。

締め切り 4 月25日当日消印有効

キリトリ線

## 君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

| | | | |
|---|---|---|---|
| ゲーム名 | | | |
| スコア | PTS. | 月　日 | 達成 |
| 面　数 | | 備考（タイム・残機） | |
| 難易度 機数設定 | | | |
| ゲームセンター | 名前 | | |
| | 住所 | 電話 | |
| スコアネーム | | | |
| 得点効率・稼ぎのポイントなど | | | |

以上のスコアを記録したことを証します。

| | |
|---|---|
| 店長 | 印 |

キリトリ線

# ネクストボールは制限できる

PUZZLE BOBBLE™

# パズルボブル



担当：がっちん
図　：ギイ

## このシステムを知ればさらに楽しくプレイできる。

### 出現するボールはランダムだけではない

いままでランダムではないかと思われていたパズルボブルのボール。実はしっかりとした規則でネクストが決められていたことが判明。うまく操ることができれば、意図的にネクストを制限できる。ただし、あくまでも制限する程度だけどね。

しかし、この法則を理解すれば、いままで「出ねぇ～」と言っていたボールは本当に出てこないのか、それともただの不運であったのか納得できるというもの。それが分かるだけでも大きな意味があると思う。

### その法則とは?

さて、能書きはこのくらいにしておき、さっそく本題に入ってみよう。

まず図1を見てくれ。図のようなボール配置であるとすれば、太い線の通ったボールの中からネクストが選ばれる。

そして、線の通ったボールの色数が5色であれば、ボールの個数にかかわらずどの色が出るかは5分の1の確率ま

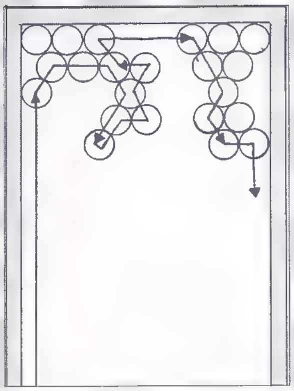


図1：図の太線の通った玉の中からネクストが選ばれる。

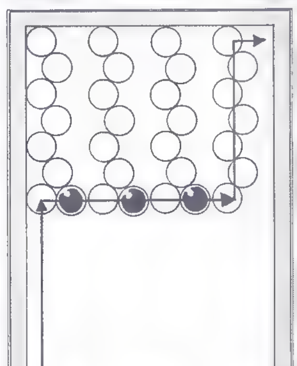


図3：このように配置すれば、ある程度制限できる。

でしぼることができる。

また、実際にはありえないが、線の通ったところにあるボールが赤1つとそれ以外すべて青だったとしよう。そのような状況であれば、赤と青とで青が出やすいのではなく、確率ではまったくの2分の1になる。多い色が出やすいわけではないのだ。

以上のことからボールを1かたまりと考え、その表面のボールをチェックしているといえる。そして、その内部にしか存在しないボールは、状況が変わらなければ永久に出現しないのだ。このあたりはきちんと意識しておかないとハマる危険性がある。出てこないボールを待ってもしょうがないぞ。

とくにこの状況は、130万点ボーナスを狙っているときに陥りやすい。同じ色のボールをなるべく接触させない

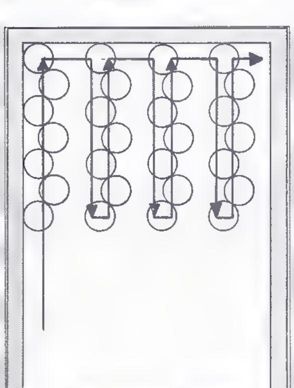


図2：図の配置であればフィールド上のボールすべてをみて、ネクストが決定される。

ようにするため、内部のボールを必要とするからだ。よって、ある状況下では必ず出現しないボールがある。注意しよう。

### ネクストを意図的に制限してみよう

次は30面を例にとり、簡単な制限の仕方を考えてみよう。まず30面の最初の状態であれば、図2のようにすべてのボールが出現する可能性があってしまう。

さすがにこの状態では、どのボールが出てくるのか全くしぼれず、運が悪ければあっさりと終わる。

そこで、図3のようにボールを置いてみると、出現するボールをかなり制限できることになる。もちろん、表面に並んでいるボールが多くの種

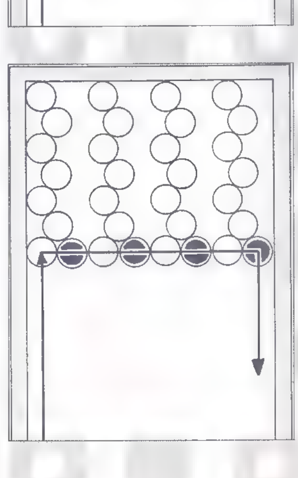


図4：ここまですれば、一番手前の列からネクストが決定される。

類であれば、それほど効果はないかもしれない。

しかし、ここでは制限できる型を理解してくれればOKなので、ほかのラウンドでも応用してほしい。

さらに30面では、まず実行している暇はないのだが、図4のように並べたとすれば、よりネクストボールを制限できる。この状況であれば、内部にしかないボールは絶対に出てこないぞ。

ただし、この状態のときだけが楽であって結局ボールを崩していけば元の状態に戻ってしまう。何度も言うようだが、ここではボールの出現条件を的確に覚えてほしい。何と何となんの色が出現する可能性があり、この色は絶対に出現しない。これがわかればプレイしやすいはずだ。

### 早速プレイしてみよう

さあどうだったかな?決定的な攻略にはならないにしろ、ネクストの条件がわかっただけでも有利になれるはず。まあ、結局その中からのランダムではあるのだが…。

以上のことを考えながらプレイすれば、また新鮮なおもしろさが伝わってくるよ。



# スクープ！隠しモード発見!!

# 得点王3 栄光への挑戦



## アッと驚く隠しモードの数々をここに一挙公開！

担当：立衆多



おや、どこかで見た名前のような…。

### 驚嘆、圧巻の隠しモードを見よ！

前おきはさておいて、まずはとにかく左記のスクープを見て頂戴！

### ①ネームディスプレイモード

MVSではコイン投入後にAtスタートボタンで、家庭用ではタイトルメニュー画面でカーソルをGAME STARTに合わせてD+Aボタンでモードに入るぞ。

ネームディスプレイモードとは、画面下に両チームの操作選手の背番号と名前が表示されるというシロモノだ。興味のある人、お試しあれ。

### ②超ロングシュート

一定の時間が経過した後、A+B+Cボタンの同時押しで、通常ゲーム画面でのロングシュートが可能になる。

### ③コマンドフェイント

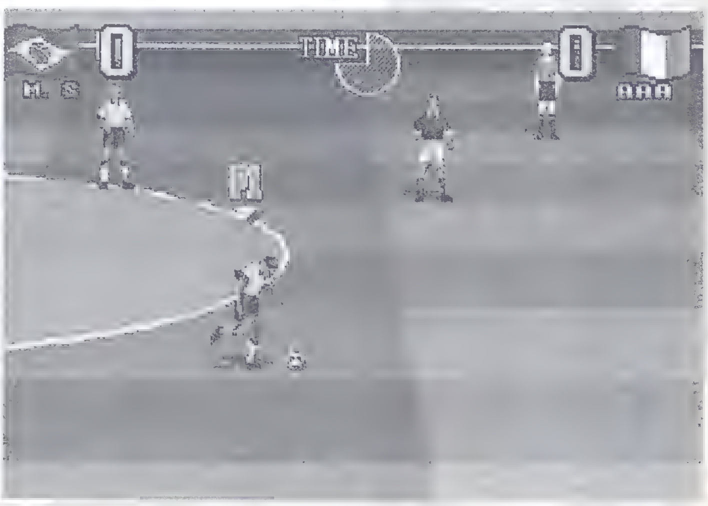
通常ゲーム中に、レバーを→↗↑または→↓↘の操作を行うと、プレイヤーがフェイントを使う。この動作は髪の長いプレイヤーと短いプレイヤーとでは動作が違っているぞ。

### ④ダイビングヘッド

操作方法がBボタンパスと



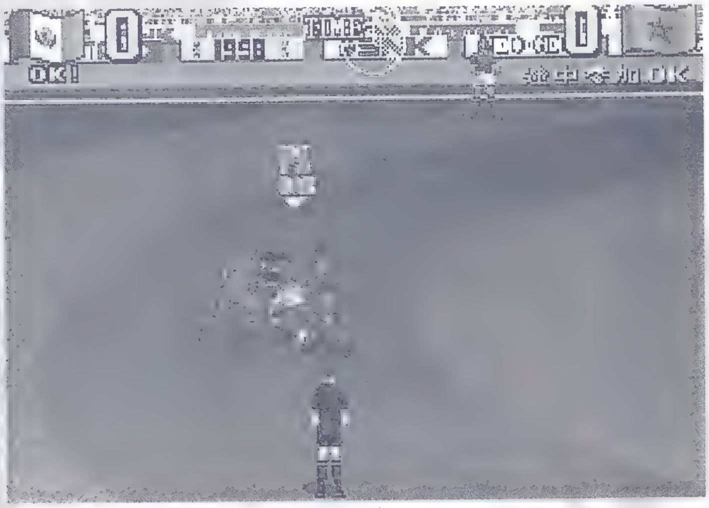
相手ゴールまでズドーン！



こんな位置からシュートを撃っても…。




狙って出せます、ジャンピングスルー！




巧みなフェイントで、相手ディフェンスを翻弄だ！

Cボタンの操作選手変更を応用することで、強力なダイビングヘッドが任意に行うことができる。これも便利だぜ！

## ご家庭でもどうぞ！ 家庭用隠しモード大全

お次は家庭用、およびCD版得点王3での隠しモードを公開しよう。

### スーパーチームモード

対戦時のチーム選択で、チームネームをWRXと入力し、強化項目で「守備力強化」を選択する。そして試合名紹介からキックオフまでDボタンを押し続けると…。なんと、キーパー以外の全選手の能力がほぼ最大に強化されてしまうのだ！得点を入れると元に戻ってしまうが、得点デモからキックオフまでDボタンを押し続けると能力は維持されるぞ。




ショートキックによる高速ドリブルがさらに高速！むごい。

### スーパースピードモード

今度はチーム選択時にLEGと入力し、「守備力強化」を選んで、先と同様にDボタンを押し続けよう。

すると全選手の走るスピードがほぼ最大に強化されるのだ。ただし、他の能力はその分低くなってしまうので注意。

また、このモードも得点デモからキックオフまでDボタンを押し続けることで能力維持が可能だ。




とにかく「強い！」の一言。ハンデ戦にどうぞ。

### オールサイコアップモード

ネーム選択でTNTと入力し、これまでと同様に操作してキックオフを待とう。

なんと、すべての選手がサイコアップしてしまうというドーピング同然（?）の状態からゲームがスタートする。ただし、このモードは一定時間で元に戻ってしまうぞ。

### スーパーキーパーモード

チームネームをKGBと入力し、以下同様の操作を行う。

その名の通り、ゴールキーパーの能力がほぼ最大に強化され、得点デモからキックオフまでDボタンを押し続けると能力を維持することができる。

### ミラクルチームモード

今度はネームをOKIと入力し、同様に操作してみよう。

これで究極、全選手の能力がほぼ最大に強化されてしまう！前記のモードと同じく、得点デモからキックオフまでのDボタン押しでやはり能力維持ができるというからこいつはスゴイ。

ゲーメスト ラリー チャンピオンシップ

# 「GRC」ついに総合優勝決まる！

# ドリフトアウト'94

担当：ずるずる

**3回にわたって行われた「GRCドリフトアウト'94」が2月で終了。3回トータルでトップに立ったのは…。**



## 激戦！激戦！激戦！

3カ月、3回による誌上ゲーム大会が、昨年の12月から2月にかけて行われた。

各回ごとに順位を争い、その順位によるポイントで総合優勝を争う大会だったわけだが、その中身はかなりハイレベルなものとなった。

第1回からいきなり9分20秒を切るタイムが届いた。

第2回、3回と回が進むにつれ、そのタイムも少しずつ更新されていった。

その気になる結果の前に、ちょっとそのタイムに注目！

## 大会参加者と開発者のタイムを見比べる！

ここで初公開となるが、このゲームを作ったビスコの開発者の極限まで攻めたタイムを載せてみよう。

14もあるレグで、どれだけタイムが出ていたのか、一番ゲームを知っている開発者のそのタイム、大会参加者のトップタイムの人と比べてみることにした。

この気になるタイム。どちらが上か。どこまでコースを攻めることができるかがわかるだろう。さらに上を狙うことも?もちろんOKだ！

### モンテカルロラリー 1レグ

| | |
|---|---|
| 開発者のタイム | 41秒99 |
| TAG-FVS氏 | 42秒07 |
| CPU1位タイム | 48秒89 |

### アクロポリスラリー 2レグ

| | |
|---|---|
| 開発者のタイム | 41秒87 |
| TAG-FVS氏 | 42秒03 |
| CPU1位タイム | 46秒88 |

### アクロポリスラリー 1レグ

| | |
|---|---|
| 開発者のタイム | 42秒60 |
| TAG-FVS氏 | 42秒46 |
| CPU1位タイム | 50秒84 |

### サファリラリー 2レグ

| | |
|---|---|
| 開発者のタイム | 44秒94 |
| TAG-FVS氏 | 43秒78 |
| CPU1位タイム | 49秒98 |

### サファリラリー 1レグ

| | |
|---|---|
| 開発者のタイム | 35秒80 |
| TAG-FVS氏 | 35秒61 |
| CPU1位タイム | 46秒01 |

### モンテカルロラリー 2レグ

| | |
|---|---|
| 開発者のタイム | 41秒08 |
| TAG-FVS氏 | 41秒24 |
| CPU1位タイム | 48秒89 |

### RACラリー

| | |
|---|---|
| 開発者のタイム | 36秒94 |
| TAG-FVS氏 | 37秒09 |
| CPU1位タイム | 42秒01 |

### 1000湖ラリー

| | |
|---|---|
| 開発者のタイム | 45秒32 |
| TAG-FVS氏 | 45秒65 |
| CPU1位タイム | 53秒98 |

### スウェディッシュラリー 2レグ

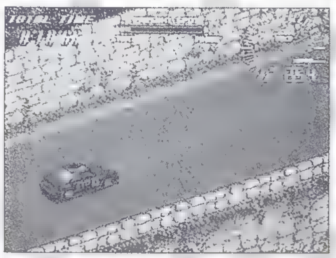
| | |
|---|---|
| 開発者のタイム | 41秒56 |
| TAG-FVS氏 | 41秒08 |
| CPU1位タイム | 47秒68 |

### スウェディッシュラリー 1レグ

| | |
|---|---|
| 開発者のタイム | 37秒08 |
| TAG-FVS氏 | 37秒20 |
| CPU1位タイム | 43秒01 |

### アクロポリスラリー 3レグ

| | |
|---|---|
| 開発者のタイム | 42秒60 |
| TAG-FVS氏 | 42秒78 |
| CPU1位タイム | 46秒98 |



速く走るためには、インプレッサを選ぶのが近道だ！

ゲームで設定されているCPUのトップタイムもいっしょに載せてみたけど、この差はいったい何?っていいたいほどハイレベルなタイム。タイムアタックは熱いぜ！

### SSS／3 オーストラリア

| | |
|---|---|
| 開発者のタイム | 29秒46 |
| TAG-FVS氏 | 29秒64 |
| CPU1位タイム | 32秒88 |

### SSS／2 ポルトガル

| | |
|---|---|
| 開発者のタイム | 34秒72 |
| TAG-FVS氏 | 35秒36 |
| CPU1位タイム | 40秒25 |

### SSS／1 ニュージーランド

| | |
|---|---|
| 開発者のタイム | 35秒29 |
| TAG-FVS氏 | 34秒72 |
| CPU1位タイム | 39秒60 |

# ゲーメストラリーチャンピオンシップ「GRC」ドリフトアウト'94チャンピオン決定

## まずは第3回の結果から

2月中旬に締め切られた第3回大会の結果から見ていこうと思う。

今回の大会もハイレベル。トップは9分15秒18で、初出場となるTAG-FVS氏。SNC-DK.-LED(風)氏の2連勝をストップした。

トップから3位まで、1秒差ずつのタイムとなった。

**第3回GRCドリフトアウト'94ポイントランキング**

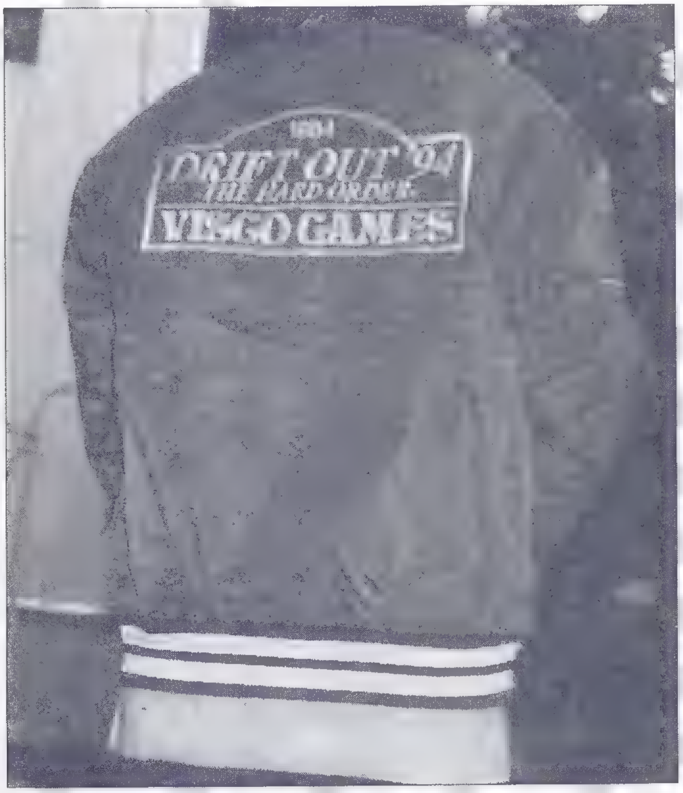
| | | | |
|---|---|---|---|
| 1位 | TAG-FVS氏(東京) | 9分15秒58 | 10pts. |
| 2位 | SNC-DK.-LED(風)氏(東京) | 9分16秒80 | 7pts. |
| 3位 | 桑原洋典氏(東京) | 9分17秒88 | 5pts. |
| 4位 | GCT-COM氏(新潟) | 9分19秒90 | 3pts. |
| 5位 | VICC-002氏(福島) | 9分20秒10 | 2pts. |
| 6位 | J.S氏(宮城) | 9分24秒98 | 1pts. |

着実にタイムアップしてきたSNC-DK.-LED(風)氏であったが、彼がよくプレイをしていたゲーセンからこのゲームがなくなってしまったことが、トップになれなかった原因かも。

それでも速い彼を抑え、TAG-FVS氏がトップとなった。

タイムも9分15秒台。開発者のタイムが9分14秒台というから、そろそろ限界にきているのかも。

さらにがんばってほしい。



総合優勝のSNC-DK.-LED(風)氏には、このウインドブレーカーが贈られる。

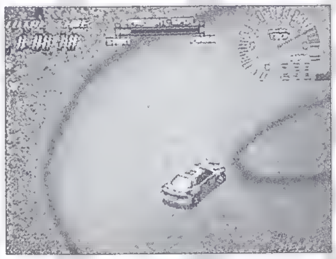
## 速く走るためには

コース全体を把握しにくい状況で、コースに慣れるなど、上手になるための努力は、かなり重ねていかなければならない。

コースに慣れるためには、できるだけ無事故で走り、流れをつかむことから始める。これはコースを記憶していくということ。

その中で、少しずつ高いスピードを維持できるようにしていく。するとだんだん減速しないようになってくる。

目標は、さらに減速を減らし、全開で走り抜くこと!


全開でコーナーを抜ける。セリカでは当たり判定がでかすぎる。


インプレッサは、車格がそれなりに小さい。扱いやすい。

## やはりインプレッサがいい

誌上大会で、たくさんのタイムを申請してくれたプレイヤーの選ぶマシンを見てみると、9割以上がインプレッサを選んでいる。

これは、やってみるとわかることなのだが、トップスピード、加速力、当たり判定と総合的に見てもバランスがいいからだといえる。

それに近い性格のランサーでもいいと思われるが、やはり、トップスピードへの達成時間が速いインプレッサのほうがいいようだ。どうする?

### ●トータルポイント順位

| 総合順位 | プレイヤー名 | トータルポイント |
|---|---|---|
| 1位 | SNC-DK.-LED(風)氏 | 22pts. |
| 2位 | 桑山洋典氏 | 14pts. |
| 3位 | G.M.C.みやさん氏 | 10pts. |
| 4位 | TAG-FVS氏 | 10pts. |
| 5位 | VICC-002氏 | 9pts. |
| 6位 | GCT-COM氏 | 6pts. |

### ●各大会の順位

| | 第3回大会順位 | 第2回大会順位 | 第1回大会順位 |
|---|---|---|---|
| 1位 | TAG-FVS氏 | SNC-DK.-LED氏 | G.M.C.みやさん氏 |
| 2位 | SNC-DK.LED(風)氏 | VICC-002氏 | 桑原洋典氏 |
| 3位 | 桑原洋典氏 | 山本コージ氏 | SNC-DK.-LED(光)氏 |
| 4位 | GCT-COM氏 | GCT-COM氏 | ZZZ 9氏 |
| 5位 | VICC-002氏 | 桑原洋典氏 | RX78-もののけ氏 |
| 6位 | J.S氏 | REO-SP氏 | EBI氏 |

# 残るは2ステージ!いくぜ!

GREAT 1000miles RALLY

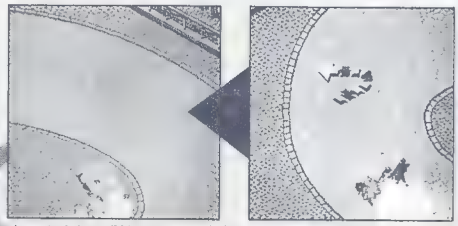


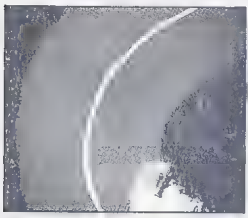
**残すところ11、12ステージとなった。任意のステージを選びながら走れるため、先に走ることもあるが、決してやさしくはないコース。しっかり覚えて走ろう!**

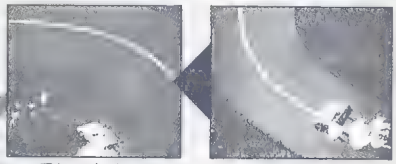
担当:ずるずる

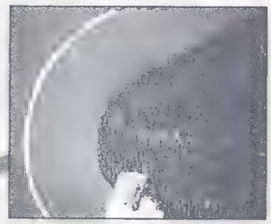
## 連続カーブに耐えろ!
# STAGE11

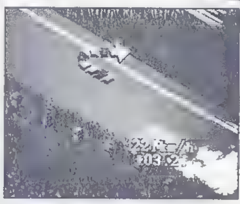

最後のカーブは難なくインをキープして走り抜けていく。

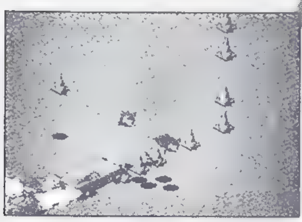

右、左と短い間隔でカーブが連続する。アクセルオフで進どちらのカーブもインをつけるようにしよう。

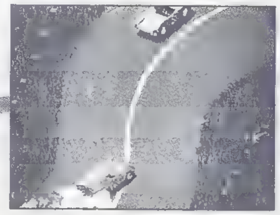

直線を走ったあと、きつい右カーブ。少しインが削れる。


最初の右はかなりインへ入れる。次の左は、少し。少しでも近道をしたい。

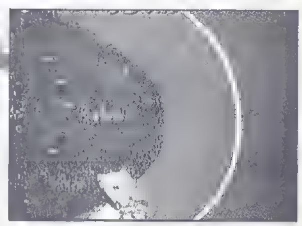

カーブが連続するところ。できるだけ直線に走るように。


道幅が狭くなる。約半分程度。コンコンとレバーで合わせよう。


分岐マークが出るが、かまわず直進すると…この通り、障害物はパイロンのみ。


蛇行するところだが、ほとんど真っすぐ走ることが可能。敵車に注意したい。



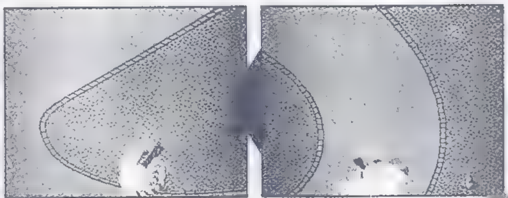

ひとつめのカーブからきつい。少しだけインを削れるぞ!

このステージの目玉は、まずS字コーナーが多いことと道幅が狭くなるところがあるという点だ。

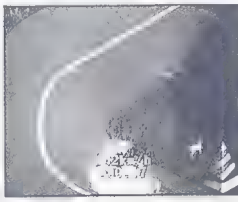
思いきり飛ばせる長い直線が少ないため、タイムアップが難しく思えるが、それは逆。カーブが多ければ多いほど縮められるところが多くなる。それを実感できるステージのひとつといえよう。

スピンする危険性が高いため、初めはアクセルオフのままS字に入るようにし、安全に抜けるようにしよう。

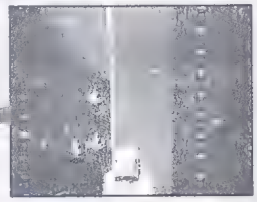
# ショートカットを確実に!
# STAGE12



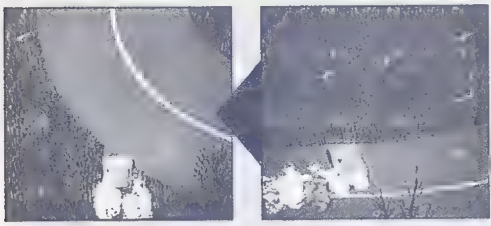
最初の左カーブはかなりインを削れる。すぐ右カーブなので、アクセルオフで走りたい。あと少し走れば全ステージ終了だ！



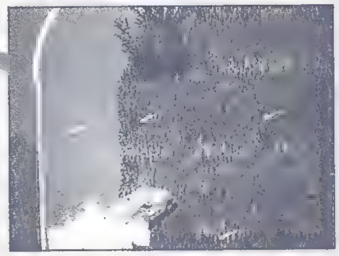
手前にあるパイロンが問題。忘れないこと。



短い直線部分にも狭くなるところがある！



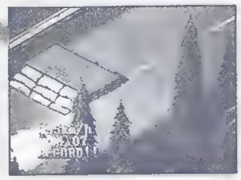
最初の左で大きくショートカットできることを忘れないこと。そこから右上に走り抜けるようにする。



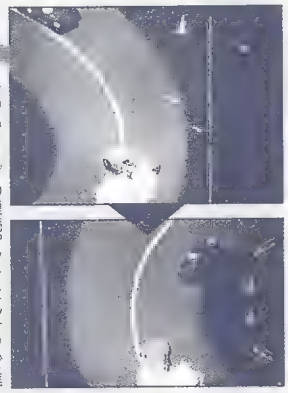
狭さだけに気をとられるとショートカットを忘れてしまうぞ！



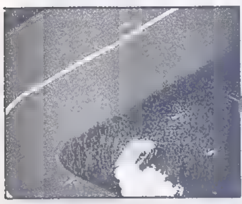
きついカーブの連続。ショートカットはしにくいので、確実にイン側を走れるようにしてタイムを縮めよう。



！マークが出る。そこにはジャンプ台がある！



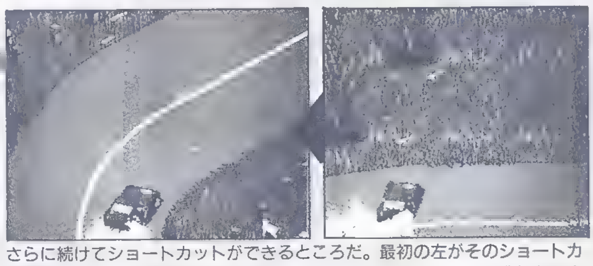
きついカーブの連続。アクセルオフで進入し、敵車に気をつけて走る。



建物のすぐ先がカーブ。少しショートカットできる。



右、左と曲がるところ。最初の右でショートカットができる。戻ってすぐ左へ。



さらに続けてショートカットができるところだ。最初の左がそのショートカット。すぐコースに戻ってオンロード上で右へ曲がっていく。混乱しないようにしよう。



いきなり左、右と大ショートカットができるところへ！

最終ステージとなるこのコース。コースマップを見てもらうとわかるように、直線がほとんどない！ひたすら曲がりゴールを目指す！

ステージ１から順々にクリアをしてきている人は、少しずつ上がっていく難度にも対応し、慣れてきているので、すんなりクリアができると思う。

任意にコースを選びつつきている人は、ややその辺に不安が残る。できれば最後にとっておきたいステージだ。

マップからわかるように、非常にカーブが多い。

ここ数ステージで、あまりショートカットが存在しなかったため、ショートカットを忘れてしまっているプレイヤーもいるのでは。

この最終ステージには、前半に連続して近道するところがある。しっかり覚えるぞ！

LOTUS PRESS GAME WORLD

# 翌日商品がおてもとに

商品代金と商品の引き替えシステム

**日本全国早くて便利なコレクトサービスをご利用ください。**

**アーケード基板から家庭用ゲームソフトまで豊富な在庫**

## アーケード基板

### ■カプコン
ヴァンパイアハンター……¥139,000
X-MEN……¥88,000
ヴァンパイア……¥48,000
スーパーストⅡX……¥48,000
エイリアンVSプレデター……¥48,000
U.S.ネイビー……¥29,000
マジックソード……¥23,000
戦場の狼Ⅱ……¥23,000

### ■タイトー
ライトブリンガー……¥39,000
アラビアンマジック……¥23,000
クイズクレヨンしんちゃん……¥5,000
グランディア……¥12,000
カイザーナックル……¥65,000

### ■東亜プラン
バツグン……¥39,000
達人王……¥19,000
V・V……¥13,000

### ■ビデオシステム
ファイナルロマンスⅡ……TEL
ソニックウイングス……¥15,000
ターボフォース……¥15,000
スーパーバレーボール……¥2,000

### ■コナミ
究極戦隊ダダンダーン¥55,000
バイオレントストーム……¥38,000
ミスティックウォリアーズ……¥35,000
マーシャルチャンピオン……¥25,000
エイリアンズ……¥19,000
ガイアポリス……¥25,000
トライゴン……¥17,000
対戦ぱずるだま……¥79,000
極上パロディウス！……¥59,000

### ■バンプレスト
美少女戦士セーラームーン……TEL
ウルトラ警備隊……TEL
戦国エース……¥29,000
マクロス……¥18,000
マクロスⅡ……¥16,000
ガンダムEX-REVUE……¥23,000
ドラゴンボールZ……¥29,000
マジンガーZ……¥35,000

### ■ナムコ
鉄拳……TEL
ネビュラスレイ……¥28,000
ニューマンアスレチック……¥19,000

### ■データイースト
空牙……¥16,000
ファイターズヒストリー……¥8,000
キャプテンアメリカ……¥19,000
デスブレイド……¥9,000
ダークシール……¥10,000
ダークシールⅡ……¥15,000
ロボコップⅡ……¥10,000

### ■アイレム
海底大戦争……¥39,000
アンダーカバーコップス……¥29,000
パーフェクトソルジャーズ……¥25,000
ガンホーキ……¥10,000
ドラゴンブリード……¥8,000

### ■セガ
バーチャファイター……¥148,000
ぷよぷよ……¥16,000
ダークエッジ……¥25,000
アラビアンファイト……¥25,000
コラムス……¥7,000
テトリス……¥10,000
フラッシュポイント……¥3,000
ブロクシード……¥5,000

### ■ネオジオ業務用
ギャラクシーファイト……¥19,000
ザ・キングオブファイターズ'94……¥25,000
真サムライスピリッツ……¥23,000
ソニックウイングス2……¥15,000
痛快GANGAN行進曲……¥10,000
餓狼伝説スペシャル……¥5,000
ワールドヒーローズ2JET……¥5,000
サムライスピリッツ……¥5,000
餓狼伝説3……TEL

### ■その他
ハイパーデュエル……¥19,000
ぐっすんおよよ……¥15,000
ツインイーグルⅡ……¥39,000
豪血寺一族……¥15,000
豪血寺一族2……¥35,000
ワールドラリー……¥45,000
ガンバード……¥65,000
疾風魔法大作戦……¥29,000

**この他基板は豊富に用意してあります。**




### ■ネオジオ家庭用
・餓狼伝説3……¥27,200
（4月21日発売予定）
・龍虎の拳2（新品）……¥9,800
・真サムライスピリッツ（新品）……¥9,800
・ワールドヒーローズ2JET（新品）……¥9,800

### ■ネオジオ　CD
・餓狼伝説3…4月28日月発売予定
・風雲黙示録……6月発売予定
・得点王3……発売中
・ビューポイント……発売中
・ゴーストパイロット……発売中
・戦国伝承2……発売中
・ギャラクシーファイト……4月発売予定
・ネオジオCDソフト……25%OFF

### ■サガ・サターン
・ヴァーチャルハイドライド
……4/28発売予定
・輝水晶伝説アスタル……4/28発売予定
・三國志Ⅳ……4/28発売予定
・極上パロディウスだ！……5/19発売予定
・グランチェイサー……5/26発売予定
・時空探偵DD……5月発売予定
・スーパーリアル麻雀PV……5月発売予定

### ■3DO
・Dの食卓……発売中
・紺碧の艦隊……4/21発売予定
・デビルズコース……4/14発売予定
・ショックウェーブⅡ
……5/19発売予定
・チキチキマシン猛レース2
……5/26発売予定
・デイドラス……5/26発売予定

**KIC PANA TWIN（S内蔵）**



本体……38,000円
RGBケーブル……3,000円

**シグマAV-3000（S内蔵）**



AV3000……25,000円
Σ6000ターボ……13,800円

**3DO R・E・A・L**



本体……44,800円
→36,800円

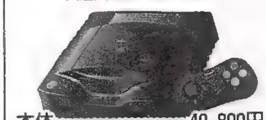
**SEGA SATURN**

64bit級・ものすごいゲームマシン



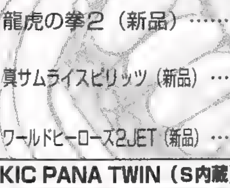
本体……44,800円
→特価

**NEO GEO CD**



本体……49,800円
→39,800円

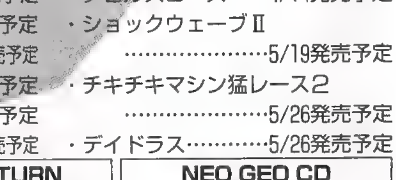
**初めての方大歓迎!!お気軽にTELください**




# ㈱ロータスプレス

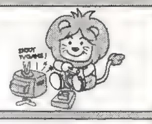
☎03-3760-6630 FAX.03-3760-5359 AM11:30～PM 8:00

〒150 東京都渋谷区恵比寿南2-1-9朝井ビル1F



# クローバー高価買取り中

SFC・SS・NCD・PS
5本以上 1,000円アップ
10本以上 3,000円アップ
但し箱、説明書有りに限る



## PS買取り

| 商品名 | 買取価格 |
|---|---|
| 鉄拳 | 高価買取 |
| サイバースレッド | ¥ 3,000 |
| 闘神伝 | ¥ 3,000 |
| ミスト | ¥ 4,000 |
| ジグソーワールド | ¥ 2,000 |
| アイドル雀士スーチーパイ | ¥ 3,500 |
| ツインビー対戦ぱずるだま | ¥ 2,500 |
| スターブレード | 高価買取 |
| 極上パロディウスだ | ¥ 2,500 |
| リッジレーサー | ¥ 3,000 |
| BOXER'S ROAD | 高価買取 |
| コズミックレース | ¥ 3,000 |
| 実況パワフルプロ野球95 | 高価買取 |
| AⅣ | ¥ 4,000 |

## SS買取り

| 商品名 | 買取価格 |
|---|---|
| ビクトリーゴール | ¥ 3,000 |
| バーチャーファイター | 高価買取 |
| ゲイルレーサー | ¥ 2,000 |
| ランポ | ¥ 4,000 |
| ゴータ | ¥ 3,000 |
| ミスト | ¥ 3,000 |
| ディトナUSA | 高価買取 |
| パンツァードラグーン | 高価買取 |
| ダイダロス | 高価買取 |
| ブルーシールド | 高価買取 |
| スーチーパイ | ¥ 3,000 |

その他も高価買取

## 3DO買取り

| 商品名 | 買取価格 |
|---|---|
| サムライシーダウン | ¥ 3,000 |
| スーパーリアル麻雀PⅣ＋相性診断 | ¥ 4,000 |
| ぼのぐらし | ¥ 3,500 |
| パドックノート95 | ¥ 3,500 |
| 三国志Ⅳ | ¥ 5,000 |
| GEX | ¥ 3,500 |
| 美少女戦士セーラームーンS | ¥ 4,000 |
| ドラえもん友情伝説 | ¥ 3,500 |
| 紺碧の艦隊 | ¥ 4,500 |
| スターコントロールII | ¥ 4,000 |
| 卒業FINAL | ¥ 3,500 |
| スターウォーズ | ¥ 3,000 |
| 姓名判断 | ¥ 4,000 |
| タロット占い | ¥ 3,000 |
| 九星占術による平成開運暦 | ¥ 3,500 |

## 次世代機買取り

セガサターン ……………¥30,000
Vサターン ……………¥25,000
プレイステーション ……………¥30,000
ネオジオCD ……………¥25,000

箱、または保証書のないものは、買取りできません。

## 高価買取コーナー

| 商品名 | 買取価格 |
|---|---|
| フロントミッション | 高価買取 |
| 首都高バトル2 | ¥ 4,000 |
| 実況パワフルプロ野球2 | ¥ 5,500 |
| スーパーファミスタ4 | ¥ 4,500 |
| ぱにっくボンバーW | ¥ 3,500 |
| 提督の決断II | ¥ 7,000 |
| TVアニメスラムダンク2 | ¥ 4,000 |
| スーパーエアダイバー2 | ¥ 4,000 |
| ラストバイブルIII | ¥ 5,000 |
| クロノトリガー | 高価買取 |
| Jリーグスーパーサッカー95 | 高価買取 |
| スーパー雀豪 | 高価買取 |
| 第4次ロボット大戦 | ¥ 7,500 |
| 熱血バーニングヒーローズ | 高価買取 |
| ウイニングポスト2 | ¥ 7,000 |
| バトルレーサーズ | ¥ 4,500 |
| 高速思考 将棋皇 | ¥ 8,000 |
| スーパーフォーメーションサッカー95 | ¥ 4,500 |
| 幽白FINL | 高価買取 |
| 近代麻雀スペシャル | ¥ 4,500 |
| 必殺パチンココレクション2 | ¥ 4,500 |
| ロックマン7 | ¥ 5,000 |
| 羽生名人のおもしろ将棋 | ¥ 7,500 |
| パーラーパーラー | ¥ 5,000 |
| ドラゴンボールZ | 超高価買取 |
| 将棋麻雀 | ¥ 4,500 |
| RPGツクール | 超高価買取 |
| 史上最強リーグセリエA | ¥ 4,500 |
| レディーストーカー | ¥ 4,000 |
| 全日本プロレス2、3、4武道館 | TEL |
| 魔法陣グルグル | 超高価買取 |

## クローバー高価買取り実施中！ クローバー高額買い取り実施中!!

| 商品名 | 買取価格 |
|---|---|
| R-TYPEIII | ¥2,000 |
| アクセルブリッド | ¥2,000 |
| アニマル武乱伝 | ¥3,000 |
| アラジン | ¥2,000 |
| アルデライトフット | ¥1,700 |
| アルバートオディッセイ2 | ¥3,000 |
| アレサII | ¥3,000 |
| アンジェリーク | ¥3,000 |
| イーハトーヴォ物語 | ¥4,000 |
| いただきストリート2 | ¥4,000 |
| イルバニアンの城 | ¥2,500 |
| 伊藤果六段の将棋道場 | ¥4,000 |
| ウィザードリーVI | ¥3,000 |
| ウルヴァリン | ¥3,000 |
| ウルトラセブン | ¥2,000 |
| 海腹川背 | ¥4,000 |
| 海釣名人 スズキ編 | ¥4,000 |
| F-1グランプリIII | ¥3,000 |
| SDガンダムGX | ¥4,500 |
| SD飛龍の拳 完全版 | ¥3,500 |
| X-MEN | ¥3,500 |
| エアーマネジメントII | ¥5,500 |
| エストポリス伝記 | ¥2,500 |
| エストポリス伝記II | ¥5,000 |
| オセロワールド | ¥4,000 |
| 押忍 空手部 | ¥4,000 |
| 岡本綾子とマッチプレイゴルフ | ¥2,500 |
| 弟切草 | ¥4,000 |
| カービーボール | ¥3,500 |
| 仮面ライダー | ¥3,000 |
| 改造町人シュビビンマン零 | ¥3,500 |
| かまいたちの夜 | ¥4,500 |
| がんばれゴエモン2 | ¥2,500 |
| がんばれゴエモン3 | ¥4,500 |
| 元祖パチンコ王 | ¥4,000 |
| Q bert3 | ¥2,000 |
| キットクラウンのクレージーチェイス | ¥2,500 |
| ぎゃわんぶらあ自己中心派 | ¥2,500 |
| キャプテン翼V | ¥4,000 |
| きんぎょ注意報 | ¥2,500 |
| 奇々怪界 月夜草子 | ¥2,000 |
| 機動戦士ガンダム | ¥5,000 |
| 機動武闘伝Gガンダム | ¥4,200 |
| 鬼神降臨伝ONI | ¥2,500 |
| 銀河英雄伝説 | ¥2,500 |
| グラディウスIII | ¥1,500 |
| クラッシック ロードII | ¥6,500 |
| クレヨンしんちゃん | ¥2,000 |
| クレヨンしんちゃん2 | ¥2,500 |
| ゲゲゲの鬼太郎 | ¥3,000 |
| 決戦ドカポン王国Ⅳ | ¥3,000 |
| 剣勇伝説ヤイバ | ¥3,000 |
| GoGoAckMAN | ¥4,000 |
| ゴーストスイーパー美神 | ¥3,000 |
| ゴジラ怪獣大決戦 | ¥3,800 |
| コズモギャングザパズル | ¥3,000 |
| コズモギャングザビデオ | ¥3,000 |
| 極上パロディウス | ¥3,500 |
| 甲子園3 | ¥3,500 |
| 鋼鉄の騎士2 | ¥2,500 |
| 鋼鉄の騎士3 | 高価買取 |
| 項劉記 | ¥2,000 |
| 豪血寺一族 | ¥3,500 |
| 紺碧の艦隊 | ¥6,000 |
| SANKYO Fever！フィーバー | ¥4,500 |
| 3×3 EYES | ¥2,500 |
| ザグレイトバトルⅣ | ¥3,500 |
| ザ心理ゲーム2 | ¥4,500 |
| サイドポケット | ¥2,000 |
| サイボーグ009 | ¥2,000 |
| サムライスピリッツ | ¥3,000 |
| サラブレッドブリーダーII | ¥3,500 |
| サンサーラナーガII | ¥2,500 |
| サンスポフィッシング渓流王 | ¥4,000 |
| サンダーバード国際救助隊出動 | ¥3,000 |
| ザファイヤーメン | ¥3,000 |
| 三国志III | ¥4,500 |
| 三国志Ⅳ | ¥7,000 |
| 斬III | ¥2,500 |
| GP 1 | ¥2,500 |
| GP-1 RS | ¥3,500 |
| G2ジェノサイド | ¥3,000 |
| JWP女子プロレスピュアレッスルクイーンズ | ¥2,000 |
| Jリーグ プライムゴール2 | ¥2,500 |

| 商品名 | 買取価格 |
|---|---|
| シムアント | ¥5,000 |
| シムシティ | ¥3,200 |
| シャドウラン | ¥2,000 |
| ジャムズ | ¥2,000 |
| ジャングルの王者ターチャン | ¥3,000 |
| ジュラシックパーク | ¥3,000 |
| シヴィライゼーション | ¥7,000 |
| ジャンボ尾崎のホールインワン | ¥2,500 |
| 下野正希のフィッシング | ¥3,000 |
| 実況パワフルプロ野球95 | ¥4,500 |
| 実況ワールドサッカー | ¥3,000 |
| 実戦パチスロ必勝法2 | ¥3,500 |
| 実戦 麻雀指南 | ¥4,000 |
| 重装騎兵ヴァルケン | ¥2,500 |
| 初段 森田将棋 | ¥3,500 |
| 将棋 風林火山 | ¥3,500 |
| 上海III | ¥3,500 |
| 新桃太郎伝説 | ¥2,000 |
| 真女神転生 | ¥1,500 |
| 真女神転生if | ¥3,500 |
| 真麻雀 | ¥2,000 |
| 人竜伝説 | ¥4,000 |
| 雀闘士銅鑼王2 | ¥2,500 |
| 雀遊記 悟空乱打 | ¥3,000 |
| スーパーアメリカンフットボール | ¥4,000 |
| スーパーF1サーカスIII | ¥2,800 |
| スーパーHQクリミナルチェイサー | ¥3,000 |
| スーパーR-TYPE | ¥1,200 |
| スーパーウノ | ¥3,500 |
| スーパーアレスタ | ¥2,200 |
| スーパーオフロード | ¥2,000 |
| スーパー囲碁 碁王 | ¥4,000 |
| スーパーカジノ2 | ¥3,500 |
| スーパーキャスルズ | ¥3,000 |
| スーパー五目ならべ | ¥1,500 |
| スーパー五目将棋 | ¥3,000 |
| スーパースターウォーズ | ¥2,500 |
| スーパーストリートファイターII | ¥3,000 |
| スーパースネーキー | ¥2,000 |
| スーパースラップショット | ¥2,300 |
| スーパー三国志II | ¥2,500 |
| スーパー将棋 | ¥3,000 |
| スーパー将棋2 | ¥4,000 |
| スーパー人生ゲーム | ¥4,000 |
| スーパー倉庫番 | ¥3,500 |
| スーパーダブル役満 | ¥2,000 |
| スーパーチャイニーズファイター | ¥3,000 |
| スーパーチャイニーズワールド2 | ¥2,500 |
| スーパーテトリス2＋ボンブリス | ¥3,200 |
| スーパーテトリス2限定版 | ¥4,000 |
| スーパーテトリス3 | ¥3,200 |
| スーパードッグファイト | ¥4,000 |
| スーパードンキーコング | ¥4,500 |
| スーパー詰将棋1000 | ¥3,500 |
| スーパー大航海時代 | ¥3,500 |
| スーパーナグザットオープン | ¥2,000 |
| スーパーニチブツマージャン | ¥2,500 |
| スーパーニチブツマージャン2 | ¥2,500 |
| スーパーニチブツマージャン3 | ¥2,000 |
| スーパーバーディーラッシュ | ¥2,000 |
| スーパーパチンコ | ¥3,500 |
| スーパーバトルタンクII | ¥2,900 |
| スーパーバレーII | ¥2,500 |
| スーパーパワーリーグII | ¥2,500 |
| スーパーファミスタ2 | ¥1,500 |
| スーパーファミスタ3 | ¥2,500 |
| スーパーファミリーテニス | ¥3,500 |
| スーパーフィッシングビッグファイト | ¥3,500 |
| スーパーボーリング | ¥3,000 |
| スーパーブラックバス2 | ¥3,500 |
| スーパーぷよぷよ | ¥3,800 |
| スーパープロフェッショナルベースボールII | ¥1,500 |
| スーパーボンバーマン | ¥3,000 |
| スーパーボンバーマン2 | ¥4,000 |
| スーパー花札 | ¥3,000 |
| スーパーマリオカート | ¥3,800 |
| スーパーマリオコレクション | ¥4,000 |
| スーパーマリオワールド | ¥3,200 |
| スーパー桃太郎電鉄II | ¥3,500 |
| スーパー燃えろプロ野球 | ¥3,500 |
| スーパー麻雀 | ¥2,500 |
| スーパー麻雀2 | ¥3,000 |
| スーパー麻雀3辛口 | ¥3,200 |
| スーパー麻雀大会 | ¥2,000 |

| 商品名 | 買取価格 |
|---|---|
| スーパー4WDザバハ | ¥2,300 |
| スーパーラグビー | ¥2,500 |
| スーパーリアル麻雀PⅣ | ¥3,000 |
| スーパーレッスルエンジェルス | ¥2,000 |
| Jリーグ エキサイトステージ94 | ¥2,000 |
| シムアース | ¥2,500 |
| スーパーワギャンランド2 | ¥2,000 |
| スカイミッション | ¥2,300 |
| スキーパラダイス | ¥2,800 |
| スズカエイトアワーズ | ¥3,000 |
| スペースインベーダー | ¥2,500 |
| スラップスティック | ¥2,800 |
| スレイヤーズ | ¥3,500 |
| ゼロヨンチャンプRR | ¥3,500 |
| 芹沢信雄のバーディートライ | ¥2,500 |
| 制服伝説プリティーファイター | ¥2,500 |
| 全国高校サッカー | ¥2,800 |
| ソードワールドSFC | ¥1,000 |
| ソードワールドSFC2 | ¥4,000 |
| 装甲騎兵ボトムズ | ¥3,000 |
| ダービースタリオンII | ¥3,000 |
| ダービースタリオンIII | 超高価買取 |
| ターフメモリー | ¥5,500 |
| ダウンザワールド | ¥2,000 |
| ただいま勇者募集中おかわり | ¥3,000 |
| ダービージョッキー | ¥3,000 |
| 高橋名人の大冒険島2 | ¥2,800 |
| 戦え原始人3 | ¥2,500 |
| 太閤立志伝 | ¥2,500 |
| 対局囲碁ゴライアス | ¥4,000 |
| 大航海時代II | ¥4,000 |
| 大戦略エキスパート | ¥4,500 |
| 大爆笑人生劇場大江戸日記 | ¥3,000 |
| 第二次スーパーロボット大戦 | ¥3,500 |
| 超ゴジラ | ¥2,500 |
| 超(スーパー)原人 | ¥3,000 |
| 超時空要塞マクロス | ¥3,500 |
| ツインビーレインボーベル | ¥2,500 |
| ツヨシしっかりしなさい | ¥2,800 |
| つり太郎 | ¥3,500 |
| 土屋圭市首都高バトル94 | ¥3,000 |
| DEAR BOYS | ¥3,000 |
| T2ザアーケードゲーム | ¥1,600 |
| TMNTミュータントウォーリアーズ | ¥2,800 |
| ディメンションフォース | ¥2,000 |
| テクモスーパーボウル2 | ¥3,300 |
| テコンドー | ¥3,000 |
| アザエモン | ¥6,000 |
| テトリスフラッシュ | ¥2,500 |
| デザートストライク湾岸戦争 | ¥2,000 |
| デザートファイター砂の嵐作戦 | ¥3,200 |
| 提督の決断 | ¥5,000 |
| 鉄腕アトム | ¥3,000 |
| 伝説のオウガバトル | ¥2,000 |
| TOKORO'Sマージャン | ¥2,000 |
| ドカポン3.2.1 | ¥4,000 |
| どっすん岩石バトル | ¥2,500 |
| トップマネージメントII | ¥5,000 |
| トップレーサー2 | ¥3,000 |
| ドラエモン3 | ¥3,000 |
| ドラゴンクエストI II | ¥1,800 |
| トルネコの大冒険 | ¥2,000 |
| ドラゴンクエストV | ¥2,000 |
| ドラゴンボール超武闘伝3 | ¥2,000 |
| ザムコットオープン | ¥3,800 |
| 中野浩一競輪王 | ¥3,000 |
| ノスフェラトゥ | ¥2,500 |
| 信長の野望 覇王伝 | ¥5,000 |
| バトルジョッキー | ¥3,800 |
| パイロットウィング | ¥2,500 |
| パチンコウォーズII | ¥3,500 |
| パチンコファン | ¥4,000 |
| パチンコ㊙必勝法 | ¥3,200 |
| パチンコ物語 | ¥3,500 |
| パチオ君スペシャルII | ¥3,800 |
| バックインタイム | ¥3,000 |
| バトルクロス | ¥2,000 |
| バトルサッカー2 | ¥3,000 |
| パワーオブザハイアード | ¥2,000 |
| バイク大好き走り屋魂 | ¥3,000 |
| 花札 | ¥3,500 |
| 花札王 | ¥3,000 |
| 早指し二段森田将棋 | ¥6,500 |
| 覇王大系リューナイト | ¥4,500 |

| 商品名 | 買取価格 |
|---|---|
| 牌將 | ¥3,000 |
| 遥かなるオーガスタ | ¥3,500 |
| 遥かなるオーガスタ2 | ¥4,500 |
| PGAツアーゴルフ | ¥2,800 |
| ピンボール ピンボール | ¥2,300 |
| ビッグ一撃パチスロ大攻略 | ¥4,000 |
| ヒューマングランプリIII | ¥3,000 |
| 美女と野獣 | ¥2,800 |
| 美少女戦士セーラームーン | ¥3,000 |
| 美少女戦士セーラームーンR | ¥3,000 |
| 美少女戦士セーラームーンS場外乱闘 | ¥4,500 |
| 必殺パチンココレクション | ¥4,000 |
| フルパワー | ¥3,500 |
| ファーストクイーン | ¥3,000 |
| ファイヤーエンブレム | ¥1,500 |
| ファイナルファンタジーUSA | ¥2,500 |
| ファイナルファンタジーⅣ | ¥2,000 |
| ファイナルファンタジーⅣイージー | ¥2,500 |
| ファイナルファンタジーV | ¥1,200 |
| ファイナルファンタジーⅥ | ¥2,000 |
| フェーダ | ¥2,500 |
| プロ麻雀「極」 | ¥3,000 |
| プロ麻雀「極」II | ¥4,000 |
| ブレスオブファイヤー | ¥1,200 |
| ブレスオブファイヤーII | ¥4,000 |
| HEIWAパチンコワールド | ¥5,000 |
| ペブルビーチの波濤 | ¥3,000 |
| ポップンツインビー | ¥2,000 |
| 北斗の拳5 | ¥2,500 |
| 北斗の拳6 | ¥2,500 |
| 北斗の拳7 | ¥2,500 |
| 本格将棋風雲児龍王 | ¥3,500 |
| 本格派囲碁 碁聖 | ¥6,500 |
| 本格麻雀 徹萬 | ¥2,500 |
| 本格麻雀 徹萬II | ¥3,500 |
| マザー2 | ¥3,000 |
| 魔神転生II | ¥6,500 |
| マグナブラバン遍歴の勇者 | ¥3,000 |
| 麻雀倶楽部 | ¥1,500 |
| 麻雀大会II | ¥4,000 |
| 魔法陣グルグル | 高価買取 |
| ミッキーとミニーマジカルアドベンチャー2 | ¥3,000 |
| ミラクルガールズ | ¥3,000 |
| モータルコンバットII | ¥3,500 |
| モノポリー | ¥3,500 |
| 桃太郎電鉄Ⅳ | 超高価買取 |
| モンスターメーカーキッズ | ¥3,000 |
| ユートピア | ¥3,500 |
| ゆうゆのクイズでGOGO | ¥2,500 |
| 夢幻の如く | ¥2,500 |
| 幽遊白書2 | ¥1,500 |
| 46億年物語 | ¥2,500 |
| ヨーロッパ戦線 | ¥3,800 |
| ヨッシーのクッキー | ¥2,000 |
| 横綱物語 | ¥3,500 |
| 横山光輝 三国志 | ¥2,200 |
| 横山光輝 三国志II | ¥3,500 |
| 横山光輝 三国志スゴロク | ¥3,500 |
| ライオンキング | ¥3,500 |
| ライズオブザロボッツ | ¥3,500 |
| ライブアライブ | ¥3,000 |
| ラリーニクソンのバスフィッシング | ¥3,800 |
| らんま½朱猫団的秘宝 | ¥2,000 |
| らんま½超技乱舞編 | ¥2,000 |
| リーサルエンフォーサーズ(銃付) | ¥3,000 |
| リーディングジョッキー | ¥3,000 |
| リブルラブル | ¥3,000 |
| 龍虎の拳2 | ¥3,800 |
| ルパン三世 | ¥3,500 |
| レミングス2 | ¥2,800 |
| ロードランナーツイン | ¥3,000 |
| ロックマンX | ¥2,500 |
| ロックマンX2 | ¥4,500 |
| ロマンシングサガ2 | ¥1,000 |
| ワールドクラスラグビー2 | ¥1,500 |
| ワイルドトラックス | ¥2,000 |
| ワギャンパラダイス | ¥3,000 |
| ワンダープロジェクトJ | ¥3,000 |
| RPGツクール | TEL |

**価格は相場により変動致します。**

## 買い取り申し込み方法

① クローバーの買い取りセンターへ電話をする

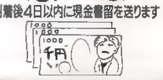


TEL 06-649-5060

② 申し込み書とソフトを入れ宅急便で送る



③ 到着後4日以内に現金書留を送ります



## 買い取り申し込み案内(注意事項)

**まず電話で受付して下さい**

1. まず、電話で買取商品を確認のうえ受付番号を聞いて下さい。
2. 申し込み書に記入して、ソフトと一緒に送って下さい。
3. 18才未満の方は保護者の署名と捺印して下さい。
4. らくがきやこわれた商品は送らないで下さい。(万一送ってきても返品できません。)
5. 箱、説明書、付属品のないソフトは、価格が下がります。
6. 同じソフトを2本以上送られると、価格は下がります。
7. 送金手数料は合計金額より差引となります。
8. 返送料はお客様負担となります。

キリトリ

かいとりもうこみしょ
## 買取申し込書(保護者承諾書)G4

受付番号

| | |
|---|---|
| フリガナ お名前 | 電話 |
| フリガナ 住所 〒 | |
| 生年月日 大・昭・平 年 月 日 | 年令 才 / 保護者の お名前 ㊞ |
| 売りたいソフト | |

ファミコン・スーパーファミコンは任天堂の登録商標です。

買いとり申し込み書はコピーでもかまいません。

# お花見気分で、ミルキーウェイ…!!

## ナムコ

| | |
|---|---|
| 源平討魔伝 | 25,000 |
| パックマニア | 32,000 |
| ドラゴンセイバー | 33,000 |
| パラデューク | 34,000 |
| バーニングフォース | 35,000 |
| マーベルランド | 38,000 |
| ロンパーズ | 35,000 |
| スプラッターハウス | 32,000 |
| スカイキッド | 36,000 |
| アサルト(P付) | 80,000 |
| ワルキューレの伝説 | 65,000 |
| フェリオス | 65,000 |
| ギャプラス | 22,000 |
| ディグダグ | 58,000 |
| ブレイザー | 18,000 |
| 未来忍者 | 50,000 |
| メトロクロス | 45,000 |
| 妖怪道中記 | 20,000 |
| ピストル大名の冒険 | 17,000 |
| ゼビウス | 12,000 |
| コズモギャングザパズル | 8,000 |
| ニューマンアスレチック | 20,000 |
| エメラルディア | 6,000 |
| コズモギャングザビデオ | 20,000 |
| ナックルヘッズ | 18,000 |
| ティンクルピット | 15,000 |
| ピットファイター | 12,000 |
| エイリアンズ | 27,000 |
| ハイパーオリンピック(海外) | 8,000 |

## コナミ

| | |
|---|---|
| パンクショット | 4,000 |
| ガイアポリス | 23,000 |
| ファイナライザー | 11,000 |
| フラックアタック | 13,000 |
| イーアルカンフー | 14,000 |
| ローラーゲームズ | 6,000 |
| クライムファイターズ | 12,000 |
| クライムファイターズ2 | 8,000 |
| ハードパンチャー | 5,000 |
| XEXEX | 30,000 |
| グラディウス | 38,000 |
| グラディウスⅡ | 28,000 |
| グラディウスⅢ | 22,000 |
| スーパー魂斗羅 | 38,000 |
| ジャイラス | 18,000 |
| 新入社員とおる君 | 10,000 |
| 少林寺への道 | 8,000 |
| 沙羅曼蛇 | 25,000 |
| グリーンベレー | 7,000 |
| ヘクシオン | 6,000 |
| A-JAX | 21,000 |
| トライゴン | 15,000 |
| 出たな!!ツインビー | 15,000 |
| マンハッタン24分署 | 12,000 |
| パロディウスだ! | 15,000 |
| 魂斗羅 | 10,000 |
| サンセットライダーズ | 22,000 |
| ロードファイター | 10,000 |

## アイレム

| | |
|---|---|
| ビジランテ | 3,000 |
| 妖獣伝 | 5,000 |
| 剣豪 | 12,000 |
| スパルタンX(海外) | 7,000 |
| 最後の忍道 | 19,000 |
| ジオストーム | 30,000 |
| X・マルチプライ | 12,000 |
| ドラゴンブリード | 10,000 |
| トンマ | 4,000 |
| 怪傑ヤンチャ丸 | 3,000 |
| ぐっすんおよよ | 18,000 |
| ギャロップ | 5,000 |
| ジャピーレース | 8,000 |
| 迷宮島 | 4,000 |
| ロードランナーⅢ | 10,000 |
| ロードランナーⅣ | 8,000 |
| R-TYPE | 8,000 |
| R-TYPEⅡ | 10,000 |
| R-TYPE LEO | 16,000 |
| イメージファイト | 7,000 |
| エアデュエル | 8,000 |

## SNK

| | |
|---|---|
| バドルマニア | 12,000 |
| SAR | 8,000 |
| ASO | 17,000 |
| 脱獄 | 5,000 |
| スーパーチャンピオンベースボール | 3,000 |
| ストリートスマート | 3,000 |
| 航空騎兵物語 | 9,000 |
| サイコソルジャー | 88,000 |
| バトルフィールド | 6,000 |

## セガ

| | |
|---|---|
| エイリアンストーム | 13,000 |
| ゴールデンアックス | 9,000 |
| コットン | 19,000 |
| オーライル | 8,000 |
| ソニックブーム | 13,000 |
| 琉球 | 7,000 |
| バーニングライバル | 32,000 |
| Eスワット | 10,000 |
| レッスルウォー | 3,000 |
| DDクルー | 9,000 |
| ダンプ松本 | 14,000 |
| DJボーイ | 9,000 |
| 忍 | 10,000 |
| アレックスキッド | 25,000 |
| サンダーフォースAC | 12,000 |
| タントアール | 10,000 |
| スクランブルスピリッツ | 13,000 |
| 獣王記 | 6,000 |
| ベイルート | 10,000 |
| フラッシュポイント | 6,000 |
| シャドーダンサー | 14,000 |
| エイリアンシンドローム | 25,000 |
| M・V・P | 3,000 |
| クラッチヒッター | 7,000 |
| ムーンウォーカー | 12,000 |
| ワンダーボーイ | 10,000 |
| ダイナマイトダックス | 16,000 |
| テトリス | 12,000 |
| バンクパニック | 8,000 |
| ブロクシード | 6,000 |
| ペンゴ | 20,000 |

## カプコン

| | |
|---|---|
| バルガス | 10,000 |
| 闘いの挽歌 | 23,000 |
| チキチキボーイズ | 23,000 |
| ブラックドラゴン | 19,000 |
| ストリートファイターⅡ | 6,000 |
| ストⅡダッシュ | 8,000 |
| ストⅡダッシュターボ | 14,000 |
| スーパーストⅡ | TEL |
| スーパーストⅡ(ロム) | TLE |
| スーパーストⅡX | TEL |
| スーパーストⅡX(ロム) | TEL |
| ヴァンパイア | TEL |
| ヴァンパイア(ロム) | TEL |
| X-MEN | TEL |
| X-MEN(ロム) | TEL |
| D&D | TEL |
| D&D(ロム) | TEL |
| エイリアンVSプレデター | TEL |
| ヴァンパイアハンター | ? |
| 戦場の狼 | 7,000 |
| ナイツオブザラウンド | 18,000 |
| バース | 28,000 |
| 虎への道 | 8,000 |
| アタックス | 7,000 |
| 1941 | 50,000 |
| 1942 | 10,000 |
| 1943 | 13,000 |
| エグゼドエグゼス | 28,000 |
| マジックソード | 28,000 |
| 魔界村 | 17,000 |
| アレスの翼 | 14,000 |
| キャプテンコマンドー | 24,000 |

## データイースト

| | |
|---|---|
| ウルフファング | 45,000 |
| B-ウイング | 25,000 |
| 空牙 | 14,000 |
| コブラコマンド | 7,000 |
| 空手道 | 10,000 |
| デスブレイド | 5,000 |
| キャプテンアメリカ | 13,000 |
| チェルノブ | 25,000 |
| タンブルポップ | 8,000 |
| ダークシール | 12,000 |
| ダールシール2 | 10,000 |
| プロゴルフ | 4,000 |
| シークレットエージェント | 12,000 |
| サイドポケット | 2,000 |
| ドラゴンニンジャ | 8,000 |
| サンダーゾーン | 18,000 |
| ファイティングファンタジー | 14,000 |
| ファンキージェット | 8,000 |
| プロテニス | 5,000 |
| クルードバスター | 12,000 |
| ロボコップ | 8,000 |
| グレートラグタイムショー | 45,000 |

## 東亜プラン

| | |
|---|---|
| アウトゾーン | 10,000 |
| 達人 | 7,000 |
| V-V | 12,000 |
| フィグゼイト | 10,000 |
| ナックルバッシュ | 14,000 |
| ドギューン | 13,000 |
| ヴィマナ | 10,000 |
| 鮫!鮫!鮫! | 12,000 |
| フービー | 6,000 |

## タイトー

| | |
|---|---|
| ガンフロンティア | 52,000 |
| ファイティングホーク | 8,000 |
| 功里金団 | 7,000 |
| ヴォルフィード | 10,000 |
| ワードナの森 | 6,000 |
| 火激 | 2,000 |
| ダッシュ野郎 | 8,000 |
| 奇々怪界 | 8,000 |
| スカイスマッシャー | 7,000 |
| F2マザー | 8,000 |
| バイオレンスファイト | 12,000 |
| レインボーアイランド | 25,000 |
| マスターオブウェポン | 7,000 |
| ヘビーユニット | 3,000 |
| サイレントドラゴン | 12,000 |
| ハレーズコメット | 13,000 |
| タイガーヘリ | 8,000 |
| カダッシュ | 10,000 |
| アルバレスタ | 10,000 |
| デッドコネクション | 10,000 |

## UPL

| | |
|---|---|
| アクロバットミッション | 8,000 |
| ムスタング | 8,000 |
| アトミックロボキッド | 4,000 |
| 忍者くん阿修羅の章 | 20,000 |
| バンダイク | 10,000 |
| タスクフォースハリアー | 5,000 |

## 日本物産

| | |
|---|---|
| アームドF | 7,000 |
| アマテラス | 10,000 |
| 妖魔忍法帳 | 8,000 |
| クレイジークライマー(海外) | 25,000 |
| マグマックス | 5,000 |
| マイティーガイ | 10,000 |
| テラフォース | 10,000 |

## ジャレコ

| | |
|---|---|
| 64番街 | 18,000 |
| 天聖龍 | 9,000 |
| サイバトラー | 9,000 |
| ソルダム | 6,000 |
| 魔魁伝説 | 8,000 |
| ももこ120% | 18,000 |
| 銀河任侠伝 | 18,000 |

## テクモ

| | |
|---|---|
| アルゴスの戦士 | 16,000 |
| ワイルドファング | 12,000 |
| リードアングル | 8,000 |
| 雷電 | 15,000 |
| 雷牙 | 8,000 |
| ボンジャック | 14,000 |
| 忍者龍剣伝 | 10,000 |
| シルクワーム | 5,000 |
| スターフォース | 18,000 |
| ジェミニウイング | 10,000 |
| ダイナマイトデューク | 5,000 |
| ダブルダイナマイト | 5,000 |

## その他

| | |
|---|---|
| 豪血寺一族 | 12,000 |
| 豪血寺一族2 | TEL |
| ドッヂボール部 | 3,000 |
| ダブルドラゴン | 3,000 |
| ダブルドラゴンⅢ | 2,000 |
| コンバットライブス | 3,000 |
| 闘夾ブレイザー | 6,000 |
| スーパーバレーボール | 2,000 |
| ギャルズパニックⅡ | 25,000 |
| ブルーホーク | 7,000 |
| ソニックウイングス | 12,000 |
| 魔法大作戦 | 33,000 |
| 疾風魔法大作戦 | 48,000 |
| ウルトラマン | 4,000 |
| ドリフトアウト | 6,000 |
| 富士山バスター | 8,000 |
| ファイアートラップ | 7,000 |
| マジカルクリスタル | 10,000 |
| ぽいっと | 5,000 |
| 大江戸ファイト | 25,000 |
| バトルクロード | 8,000 |
| 戦国エース | 33,000 |

## 麻雀

| | |
|---|---|
| スーパーリアル麻雀PⅣ | 38,000 |
| スーパー(禁)板 | 30,000 |
| 麻雀学園 | 10,000 |
| 麻雀学園2 | 8,000 |

## ミルキーウェイ

TEL&FAX [redacted]

**052-882-7935**

〒467 名古屋市瑞穂区平郷町4-4-307

受付10:00AM～10:00PM　とりあえず通販専門

- ●お支払いは便利なヤマトコレクトサービス(宅急便の代引)か現金書留です。
- ●上記リスト以外にも新しく基板が入荷していますので(…たぶん)、ほしい基板がありましたら一応TELしてみてください。
- ●価格はリストより安くなっていることもあります。TELにて確認してください。
- ●コントロールボックス、筐体、ゲームパーツetc.各種取り扱っています。
(自宅でアーケードゲームをプレイするにあたっての細かい質問などにもがんばってこたえていきたいと思います。)
- ●初心者、大・歓・迎!!(これから始めようと思っている人、気軽にTELください)。

あばよコンシューマ。よろしくハーネス

第12回

For a Gamer's Heart...

# ゲーマー最終形態 アーケーダー ARCADER

## モニター基礎編

担当：マウントニ田

### コンパネ、基板とくりゃあ次はモニター！これがなくちゃ始まらないのだ。

### くどいよーだが！

家でアーケードゲームをするために必要なもの、そりは
コンパネ（コントローラー、電源ボックス）
ハーネス
ゲーム基板
モニター
もしくは
筐体
ゲーム基板
だったよね。12回目の今回は、モニターについてやっていくよん。コンパネのことは第7回、ゲーム基板のことは第8、9回のアーケーダーを参照してちょうだいね。

いくら立派なコンパネとおもしろいゲーム基板を持ってたって、それを映すモニターが無いことにゃあ始まらんー

### 使えるモニターとは

一口にモニターといっても、一般的な家庭用テレビから筐体に使われてる業務用モニターまでと幅広い。当然、得られる画質のレベルも幅広いぞ。ここに、どんなモニターならゲームができるのかを挙げていく。

RF入力端子のついているテレビ




ビデオ入力端子の付いているテレビ




S入力端子の付いているテレビ

RGB入力端子の付いているテレビ、パソコンモニター業務用モニター

要するに、コンパネから出力されている映像信号を入力できることが条件。

ここに挙げたものは、ゲーム用モニターとしての使用が可能である。だがどれも同じような映像が得られるというわけでは当然ない。

## 画質の比較

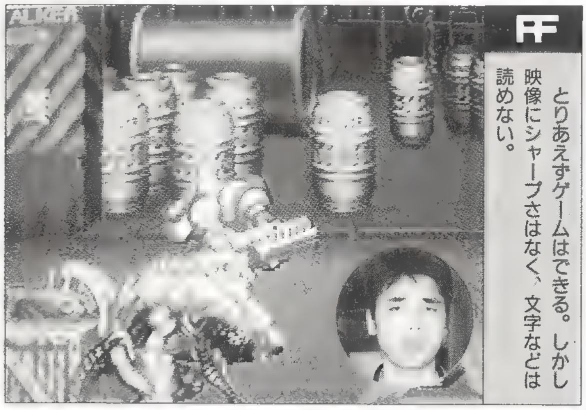
では、どれで出力するのが一番奇麗なのだろうか。

結論から言うと、RGBがもっともウツクしい。次にS、そしてビデオ、RFという順だ。ちなみに業務用モニターもRGBで出力している。

普通の家庭用テレビは、大体最低RF端子が付いていると思うので、プレイするだけならそれでも可。しかし奇麗な映像でゲームを楽しみたいのなら、SかRGBで出力することをお薦めする。

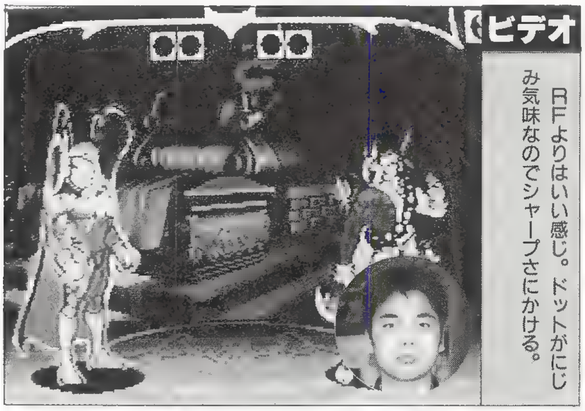
では実際に、それぞれの映像出力でどのように差があるか写真で見てみよう。

モノクロのためイマイチ分かりにくいかもしれないので、MAN次郎（お下劣）の顔写真を評価の参考にしてくれ。



**RF**

とりあえずゲームはできる。しかし映像にシャープさはなく、文字などは読めない。



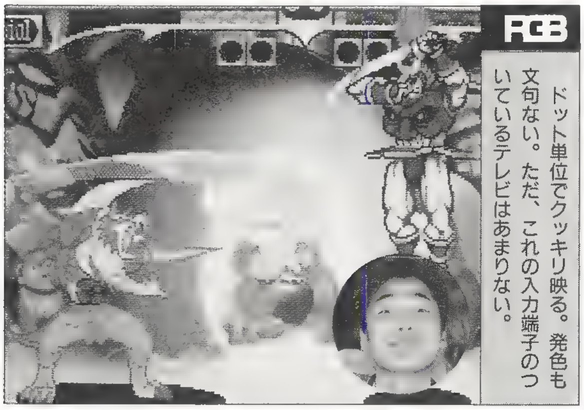
**ビデオ**

RFよりはいい感じ。ドットがにじみ気味なのでシャープさにかける。




**S**

かなりいい。RGBに比べると若干シャープでないが、充分文字も読めるくらいのレベル。



**RGB**

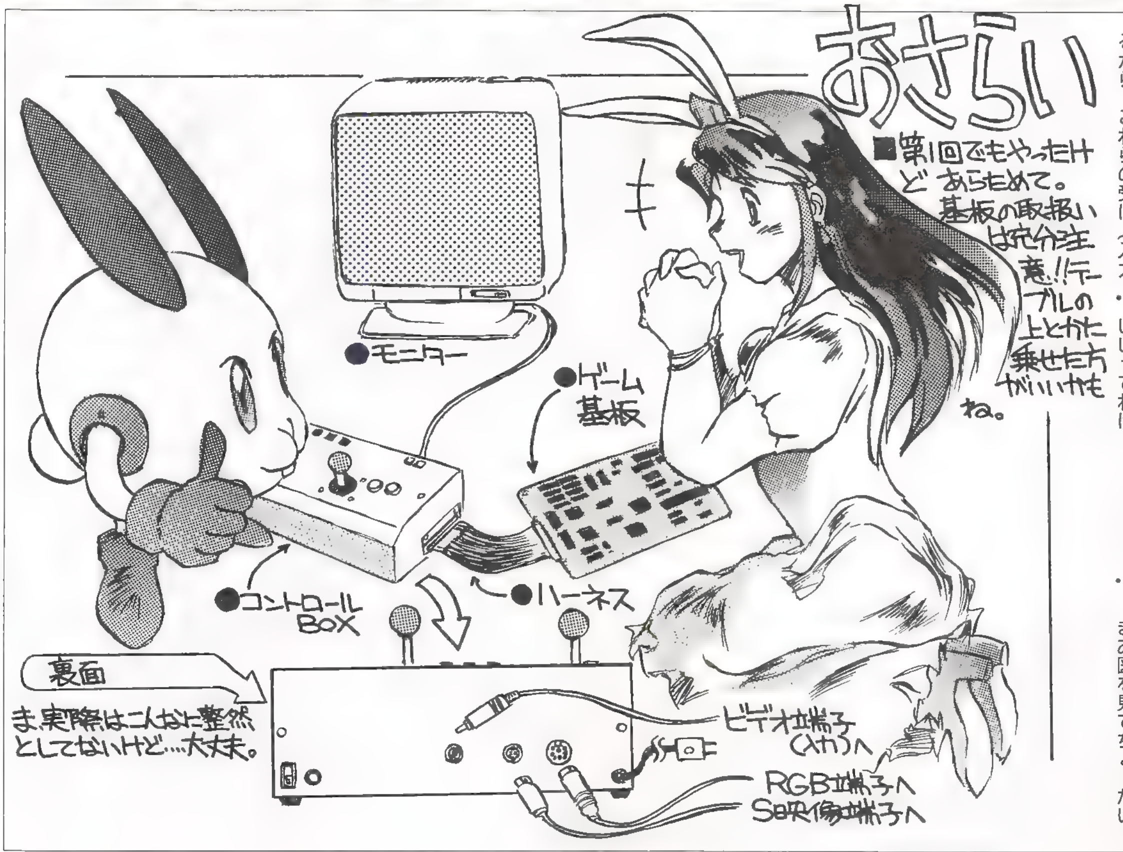
ドット単位でクッキリ映る。発色も文句ない。ただ、これの入力端子のついているテレビはあまりない。

## 実際の接続方法

ゲームの映像は、基板からコンパネを通してモニターに出力される。そして最近の主だったコンパネは、RF、ビデオ、S、RGBで出力できるように、それらの出力端子が標準装備されている。であるから、これらの受け（入力端子）が付いているテレビ、パソコンモニターなどならオーケ、というのは先にも言ったとおりだ。

だから接続方法としては、コンパネとモニターをそれぞれの映像ケーブルでつなげばいいってわけ。

業務用モニターの場合は、どういうものを購入したかにもよるけど、いずれにせよRGBで受けることになるので15Pか21PのRGBケーブルでつなぐか、もしくはゲーム基板とコンパネの中間にハーネスをはさみ、そこから映像をとるかということになる。まあ図を見てちょーだい。



## 予告

次回もモニター編だ。ゲームに使えるモニターの具体的な機種名・値段とか、縦シュー用にモニターはどうすればいいのかとか、そういったあたりをやっていきますよ。

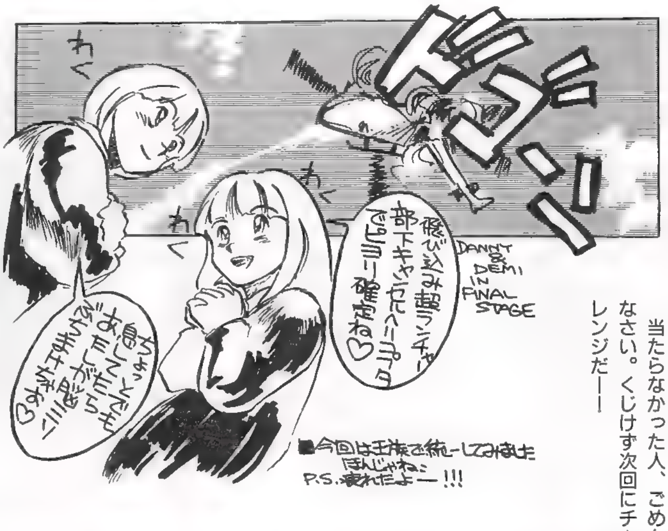
## ボードマスター当選者発表

以前お知らせしたボードマスターの当選者発表を行ないます－至高の逸品〝ボードマスター〟を手にいれるラッキーな人、その人の名わああ…

新潟県　鶴巻武宏君

おっめでとー!!

当たらなかった人、ごめんなさい。くじけず次回にチャレンジだーー




## ナイスだ！基板屋さん
## メッセサンオー 本店
### No.2



世界有数の電機街との誉れ高い「秋葉原」。そしてその中央に連なるファミコンショップ通り(?)。6車線の道路沿いにはファミコンショップだけでなく、大手の電機屋がひしめきあっている。

今回おじゃましたナイスな基板屋さん「メッセサンオー」は、そのド真ん中に存在した！

### CPⅡが人気

メッセサンオー店長(以下メ)…CPⅡシリーズ一連ですね。特にスーパーバースト「とかヴァンパイアといった、初期のものが人気です。ゲームの質もさることながら、安価ですからね。

マウント（以下マ）…今、売れセンの基板はなんでしょう?

マ…カートリッジのみでも買えますからね。店長さんお薦めの基板は何ですか?

メ…やはり初心者にも入りやすい、ストⅡ、ストⅡダッシュあたりです。これらは非常に価格が安く、今主流の6ボタンコンパネを生かせますからね。友達とも盛り上がれますし。あと価格が安いという点でクイズものもお薦めできます。

マ…ビギナーさんからの質問で、どんなのが多いでしょう?

メ…コンパネについてですね。このゲームをやりたいんだけど、どんなコンパネが向いているんだろう、といった。

マ…それに対してはどのようにお答えしているんですか。

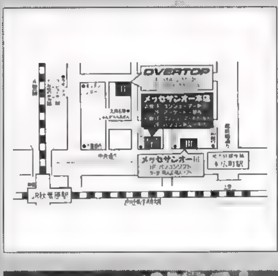
メ…1人でやるならシグマ、格闘ものをやるならベガかボードマスター、麻雀など色々やりたいのならパナツイン、という感じで応じています。

マ…こちらに来られるお客さんは、どういった層の方々ですか?。

メ…場所柄かもしれませんが、高校生から社会人の方々がほとんどです。ビギナーさんの割合が多く、ベテランの方は全体の3割くらいでしょうか。

マ…ビギナーさんへのアドバイスと、ゲーメスト読者の皆さんにメッセージがありましたらお願いします。

メ…はじめからお金をかけないほうがいいです。本当にほしい！と思ったものだけを買っていくのがいいと思います。

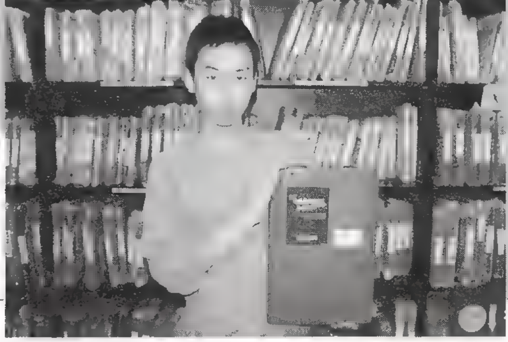



### プレゼントをもらっちゃいました！

メッセサンオーさんのご好意により、読者さんへのプレゼントをいただいて参りました。

お品は、
グランドクロス(P付き)×2
クイズ激烈スクランブル×2
クイズF1　1・2フィニッシュ×2
の、計6枚!!ありがとーございます店長様。

これらの基板がほしい人は、ほしい基板名を書いて「アーケーダー　基板ほしいよ係」まで応募してちょーだい。締め切りは5月15日（月）消印有効。



| きばんや　りすと |
|---|
| ■フロトワン |
| 〒556　大阪市浪速区日本橋5-6-11 |
| TEL.06（649）4080 |
| ■一休さん |
| 〒453　名古屋市中村区新富町2-1-20 |
| TEL.052（481）1196 |
| ■シグマ電子 |
| 〒673-05　兵庫県三木市志染町広野5-293 |
| TEL. 0794（84）0476 |
| ■システム田・ |
| 〒451　名古屋市西区浄心2-9-21　第2鈴木ビル1F |
| TEL. 052（523）4432 |
| ■ロータスプレス |
| 〒150　渋谷区恵比寿南2-1-9　新井ビル1F |
| TEL. 03（3760）6630 |
| ■メッセサンオー |
| 〒101　千代田区外神田3-11-8 |
| TEL. 03（3255）3453 |
| ■キョーワインターナショナル |
| 〒141　東京都品川区大崎1-20-16 |
| TEL. 03（3490）5201 |
| ■TAMAYA |
| 〒168　杉並区和泉2-1-26 |
| TEL. 03（3323）9911 |
| ■ファントム |
| 〒101　千代田区外神田3-1-2　明治ビル3F |
| TEL. 03（3257）1126 |
| ■哲信クリエイト |
| 〒545　大阪市阿倍野区共立通2-5-22-207 |
| TEL. 06（656）3156 |
| ■アイ・ランド |
| 〒571　大阪府門真市脇田町21-13 |
| TEL. 0720（84）7501 |
| ■イエローバック |
| 〒600　京都市下京区七条河原町西入南側KSビル1F |
| TEL. 075（343）4860 |
| ■エマーソン |
| 〒431-31　静岡県浜松市笠井町32-1 |
| TEL. 053（433）9900 |
| ■宇宙堂 |
| 〒462　名古屋市北区下飯田1-6-2 |
| TEL. 052（916）1407 |
| ■基盤屋 |
| 〒431-02　静岡県浜名郡舞坂町舞坂2668-315 |
| TEL. 053（592）7236 |
| ■クエスト |
| 〒373　群馬県太田市内ヶ島664-1 |
| TEL. 0276（49）1133 |
| ■GAMEファンタジー |
| 〒326　栃木県足利市大前町841 |
| TEL. 0284（62）6926 |
| ■ソフトショップマリオ |
| 〒390　長野県松本市あがた1-2-16 |
| TEL. 0263（36）5536 |
| ■フーガ |
| 〒364　埼玉県北本市北本2-84-1 |
| TEL. 0485（93）6491 |
| ■KIC |
| 〒213　神奈川県川崎市高津区千年818サンライフ橘 |
| TEL. 044（754）7594 |
| ■サンカンパニー |
| 神奈川県川崎市麻生区王禅寺7648-1 |
| TEL. 044（954）9459 |
| ■ソフトランド秀和 |
| 大阪市浪速区日本橋5-14-9　松竹ビル6F |
| TEL. 06（649）7177 |
| ■テクナート |
| 〒556　大阪市大阪市浪速区日本橋東2-10-13 |
| TEL. 06（643）7641 |
| ■トライ |
| 〒101　千代田区外神田3-10-5　イサミヤ第三ビル2F |
| TEL. 03（5295）0667 |
| ■ボードA |
| 〒169　新宿区高田馬場2-9-1　斉川ビル202 |
| TEL. 03（5272）3690 |
| ■富貴商会 |
| 〒607　京都市山科区西野広見町32-2　リネンビル3F |
| TEL. 075（595）1136 |
| ■ハッピー商会 |
| 〒662　兵庫県西宮市獅子ヶ口町13-2 |
| TEL. 0798（71）2910 |
| ■ドリームトコ |
| 〒330　埼玉県大宮市土手町3-202-1 |
| TEL. 048（649）7650 |
| ■レクトロン |
| 〒578　大阪府東大阪市西鴨池町1-14-13 |
| TEL. 06（747）2028 |
| ■ファンタジー |
| 〒683　鳥取県米子市明治町179 |
| TEL. 0859（23）2064 |
| ■PCB共和国 |
| 大田区田園調布1-47-2 |
| TEL. 03（3721）1933 |

☆緊急告知　ゲームプレイヤー用語辞典（仮題）制作突入。詳しくは95ページを。専用ハガキは152ページにあります。

# ビデオゲーム

# 虎の穴

**3回にわたってやってきた横スクロールアクション編も、今回で最後だ。**

担当：ミスターX

## 予告どおり質問の答えをもらってきた!

以前に予告をしていたので、覚えている人もいるだろう。

そう、P.N.メカフェチ1号さんがご指名の、ゲーメストライターきってのスクロールアクションゲーマー、KAL大先生にお答えの言葉を仰いできたので、メカフェチさんは、ありがたく頂戴すること。

それではさっそく答えていきますか。

まず「敵の集め方（まとめ方）」だけど、これはゲームによってまるっきり方法（手段）が違うんだよね。

例えば攻撃ボタン連打の連続攻撃から、特殊操作によってそのまま投げにいけるタイプのもの（F F（ファイナルファイト）や天地Ⅱ）。

このタイプのものはとにかくパンチが1発でも当たれば投げ確定なので、〝軸ずらし〟で待って「連続攻撃→投げ」を狙っていく。投げる方向は敵の数の多い方向へというのが基本。これはいわゆる投げによる〝巻き込み〟を主戦法にしたケース。

では、投げを行うには敵を一度つかまなければならないタイプのもの（エイリアンVSプレデター、キャプテンコマンドー、パワードギアなど）ではどうだろう？

このタイプの場合、ほかに特別な理由（点稼ぎなど）でもない限り、わざわざ敵に密着しに行く必要はない。やられる可能性が高いので危険なことこのうえないからね。

だけど敵に投げつけて、巻き込みでまとめる方法が使えないとなると、何かそれにかわるものが必要になってくるよね。これは主に〝リーチのある技〟であることが多く、逃げ回って〝数の多いほう〟へこのリーチのある技で攻撃していってまとめてダメージを与え、1匹2匹はぐれている奴がいたらそっちへつかみに行って多数のほうへ投げてやる、と。C（キャプテン）・コマンドーなら、キャプテンファイヤーを遠くから出していってまとめて燃やし、その後に起き上がりを連続攻撃でハメる、というのが代表的。

パワードギアやエイリアンVSプレデターはかなり特殊で、どちらも〝銃攻撃〟を上手に使っていく必要がある。パワードギアなら、敵の出現地点を完全に覚えこんで（↑コレ、どんなゲームでも重要）、出現したところへドリルで突っ込んで転ばし、その間に他の敵を…というのが基本だけど、リーチのある奴、反応のいい奴に対しては〝バルカン止め〟を使っていく。バルカン止めっていうのは、バルカンを1発だけ当てて敵が「うっ」とのけぞっている間に攻撃をする戦法のこと。

エリVSプレになるとキャラごとに全く違うゲーム内容になっているので一言ではとても説明できないけど、基本は軸ずらし連続攻撃。こちらの射程外から攻撃してくる奴がきたらすぐに〝そのキャラの持つ最も強力な攻撃〟でまとめて蹴散らしてやる。ウォリアー、ハンターならジャンプ中レバー下＋ジャンプボタンで出る急降下攻撃、シェーファーならスライディング＋攻撃ボタン、リンは溜め技の双勁破か銃攻撃かな。

まとめるための技としては、プレデター2人が肩のキャノン、リンは双勁破、シェーファーは危険だけど投げを使うことになるぞ。

だけどエリVSプレには「ディスク」という超強力な武器があるので、これの出てくる面ではすべてディスク（緊急時には銃や双勁破）で済ませることができるぞ。

さて、では次の質問は……ってオイ、もうスペースがないよ。こんなん書ききれないよ～ってことで、今回はここまでしか答えられませんでした。ミスターXさん、新型メカフェチ1号さん、役に立たなくてごめんでしゅ。

…と、いうわけで、貴重なご意見をいただき、ありがとうございました。私のわからない、数々のゲームをこなしてきた実績ゆえのお答え感謝します。

メカフェチさんも、これを読んで以後精進するように。

※また、こんな質問や悩みを、この人にぶつけてみたい!!というようなのがあったら、いつでも虎の穴をたよって来るように。

いつでもキミの悩みを即、とは限らないが、解決してさしあげよう。

## 一問一答コーナー

**Q** P.N.シルバーフィスト改さん

・自分で言うのもなんですが、僕はゲーム全般が得意です。どんなゲームも割とそつなくこなせます。

しかしただひとつ悩みがあります。それは「連射が遅い」ということです。どのくらいかというとガロスペの連射系キャラは㊙でほんの少しの間でるという感じです（持続して出し続けるなんてとても）。

こんな僕にどうしたら連射が速くなるかアドバイスを。

ちなみに自分でやってみて一番速いのはピアノ式です。昔、某メガドラ誌でやっていたコーナー（ゲーメストによる）でいっていた風呂で練習というのもやっています。このほかにも良い方法はないでしょうか？

**Q** P.N.あだもん阪本さん

・突然ですが、私はシューティングゲームなどの連射がとても苦手です。

しかも、連打のスピードが遅く、すぐに手首がだるくなってしまいます。

どうしたら長い間速い連射ができるようになるのか、連打の方法と種類（ピアノ打ちなど）を教えて下さい。

ちなみに私のやり方は人指し指でたたくやり方で、近所のゲーセンには連射装置などありません。

**A** なるほど。2人とも、連射装置の付いてないゲーセンに通ってるワケですね。

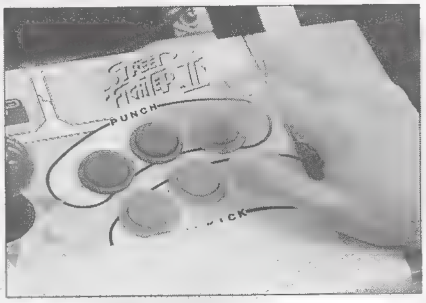
あーあ、バリバリ連射ができたら、ガンバードやダライアス外伝やりまくるのになあ。

最近はシューティングっていえば連射しないと話にならないものねぇ。気持ちはよーくわかる。

私も連射は速いほうじゃないので良くわかる。昔はよく授業中に練習したもんだなあ。

現在ではそこそこのスピードになれた。私は基本的にピアノ撃ちなので、今回はそれについての解説&練習法をやってみようか。

まず、2人ともわかってるとは思うが、ピアノ撃ちとは人指し指と中指を交互に動かしてひとつのボタンを連打する方法のことである。写真を見てもらえばわかる通りだ。
これをより効果的に練習する方法、が今回の悩み。



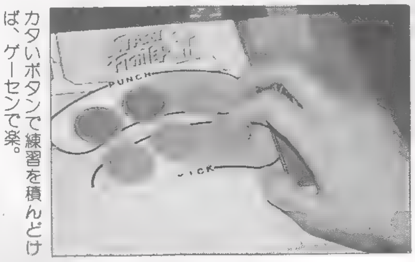
ピアノ撃ち。

では、私が実際に行っていた方法を紹介するとしよう。それは、「足ぶみ法」だ。図のように、指を人が歩いているような感じで、ゆっくりと力を入れて動かそう。
それを次第に速く、なおかつ力強く行うようにする。か




図のように円を描くようにやるのだ。

ゆい所をかいているような感覚だろうか？
私の場合は、これを毎日繰り返していたら、自然に連射が速くなっていました。
実際にボタンを叩くときは、指の腹でボタンを押すので、異様に軽く感じたのである。
今はカタいボタンって見かけないケド（カチカチ音がするタイプ）、そのボタンで練習すると、持続力がついたぞ。練習用ゲームは達人とかいいかも。



カタいボタンで練習を積んどけば、ゲーセンで楽。

**Q** 山本博文さん
・スーチーパイII、スーパーリアル麻雀PVと、クリアしたい麻雀ゲームが出るので、財力でなく実力でクリアできるようになりたいのですけど、良い方法はないでしょうか？

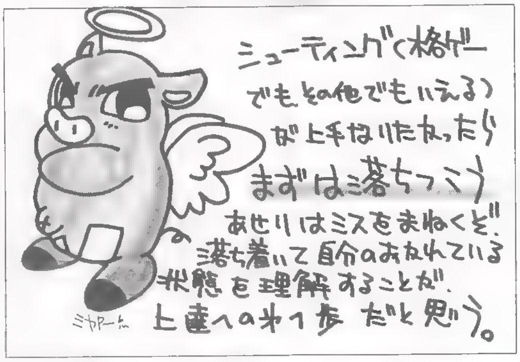
**A** はっきり言ってムリっぽい。コンピュータ麻雀はインチキっぽいので、セオリーなどないに等しい。
PVの増刊号（新声社のヤツ）には、一応攻略法が載っているので、参考にしてみるのもいいかもしれない。
あとは、基板を買うか、お金をつぎ込んでるサラリーマンの後ろで見てるくらいしか思いつかない…。いやー役に立てなくてスマン。

## なぜかイラストコーナー

今回は、文章ばかりの構成になってしまったので、ちょっと息ぬき、の意味を含めて、虎の穴あてになぜか送られて来たイラストをここで紹介してみよう。
たまにはこんなのもいいかもしれない。
あ、あと、虎の穴のタイトル用イラストも募集しているので、面白いのを頼みます。
では、今回はこのへんで失礼します。
次号では、ついに、今まで避けていたケド避けてもいられなくなってしまった、「対戦格闘ゲーム」のセオリーについて、深く掘り下げていきたいと思う。
これについてはみんなの意見を募集中だ！なんでもいいから送ってくれ！
次回は合併号があるので、間が1カ月ある。今から送れば十分間に合うぞ。
では。




こんなイラスト大歓迎だ。これからもよろしく。東京都・駒崎ぱるたんさん。




別にイラストのみでの投稿でも歓迎。東京都・たかはしなこさん。

## 質問なんか少ねえかもよ

# なんですか？

偶発的にカプコン特集みたくなってしまって勘弁願う3月の雨のしのつく夜であった。

担当'D・LAN

前文ハブーク法だぜヘイ、てな具合でいってみよう。

**Q** とても初歩的な質問かもしれませんが「ロケテスト」とは何ですか？

よく雑誌の広告や記事に、「ロケテスト中！」と書いてあります。また、近くのゲームセンターにも比較的新しいゲームのインストの貼ってあるところに「ロケテスト中」と書いてあるのを見ます。「テスト」だからコインを入れたらだめなのかなと思ったら、プレイしているお客さんも見かけました。

一体「ロケテスト」とは何なのでしょう。教えてください。

（大阪府　PVの豆本ほしい!!君）

**A** ロケテストというのは、発売前のゲームを試験的にゲームセンターに置いてみて、インカムやプレイ時間を調査すること。ある意味発売前のゲームをプレイできるチャンスともいえる。

ロケテストの結果を参考にして、メーカーさんはそのゲームの最終的な発売バージョンを決定していくわけ。ロケテスト後に変わるのは主に難易度で、グラフィックやサウンドはほとんど変更、追加されることはないとみていい（ロケバージョンゆえに先の面が入っていないことはある）。

プレイヤーの立場としては何も考えずに、面白そうだと思ったらプレイすればよいということ。テストという言葉に臆することはないのだ。

**Q** ヴァンパイア（カプコン）で、相手に投げられたときに受け身をとることはできるのですか？CPUのフェリシアをザベルのキック投げで投げたら、空中で1回転して着地したりすることがあった。

（東京都　古山大介君）
（京都府　Koyo君）

**A** ハンターも出たことだし、受け身について少し詳しく説明していこう。

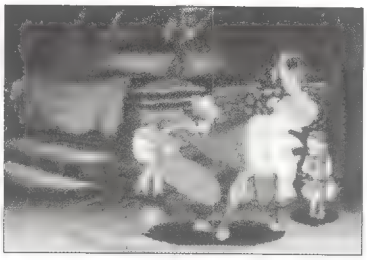
受け身システムは、同社のストⅡXから導入され、ヴァンパイアシリーズにも引き継がれている。

ただし、ストⅡXではレバーが↑、↓以外の6方向＋中or大ボタンだったのに対し、ヴァンパイアでは、レバーは投げ方向、つまり←or→＋中or大ボタンに変更された。

この操作を投げられた瞬間に行えば受け身を取ることができる。ボタンは中、大の計4つのどれかならよく、たとえキックボタンの投げ技を持っていなくても中or大キックで可能だ。

なお、コマンド投げ以外の地上の投げ技はすべて受け身の対象となっている。つまり、つかみ技も受け身を取ることができるのだ（つかみ技の受け身は1回で離れる）。

ヴァンパイアハンターでは空中投げの受け身以外はすべて健在だぞ。



投げられた瞬間にこちらも投げれば…




受け身完成だ。



つかみ技も受け身が可能。すぐ離れるのがそうだ。

**Q** U・S・ネイビー（カプコン）のラストボスがどうしても倒せません。どーか教えてください。

（鹿児島県　紫門KEY君）

**A** カプコンネタをもう一発。ちなみにけっこー古いハガキだ。

ネイビーのラスボスってけっこうどこからなのかが判断が難しい。多分、ということでスペースシャトルとして話を進めていこう。

ボスの前に、弥七を必ず取っておこう。シャトル出現前、本体は上下に動いているが、上にきたときに赤い砲台を壊すようにするとよい。

まず、シャトルのついたロケットからジェット噴射。正面にいないようにしよう。ノズルを破壊するとシャトルが分離。今度はシャトルからジェット噴射。機雷に注意しつつ逃げ腰で撃つぐらいでいい。

ここはまだ序の口。この次がジェット噴射＋レーザー乱射。噴射に道を遮られないよう、前兆があったら広いほうへ動くことが大事だ。

これを乗り切るとシャトル内から衛星が出現する。まずはホーミングミサイルを出してくるが、あまり動かず、ショットの上下幅を利用して撃つ。つまり連射が必要だ。

翼を広げてのレーザーモードは、中央からの太いヤツに気を配って、あまり大きく動かないように。ショットを連射していると早く倒せるしスローもかかるので一石二鳥だ。

そして最後の反射レーザー。画面最後尾でボスの正面をキープ。反射レーザーがきたら上か下に動いてよける。きちんと狙わせれば上下の動きは小さくていいはずだ。

最終形態にもなると、エネルギーが残り少ないため、シールドを無駄に削られないことも大切だ。



この攻撃は太レーザーに追い込まれないことが大事。



レーザを正面に誘導して上下にかわす。

今回は以上である。ゲームに関する質問のある方は、ゲーメスト編集部「なんですか」係までお手紙、おハガキをどうぞ。

## モニター読者のモニター読者による全読者のためのページ

# Monitor's Report

**15日発売号のレギュラーコーナーとなってしまったこのコーナー、今回もどーにかこーにかやりますです。**

**モニターズリポート**
担当：むねたつ

というわけでやってまいりました、この「モニターズリポート」でございます。すっかり言い訳コーナーになっちゃっている気もするんですが、まあ、それはそれで読者に理解してもらっているようなので、とりあえずはこんな感じでもいいのかな?と。

では、今回も元気よく(?)いってみましょ〜!

## ゲーメストNo.137 表紙と付録

表紙がミヅキ、付録に「鉄拳ガイドブック」が付いた号でした。

「ミヅキはいまさらな印象だけど、絵そのものの完成度は最高!」という意見がモニターの方から多く出ていました。一応、この号で真サムライスピリッツのミヅキと黒子の攻略記事を掲載していたので、内容に即したものだったわけですが、やはりちょっと時期的に…という印象を持った人が多かったようですね。

付録に関しては「なんかいつもの付録と比べて小さいのはどうして?」という意見が目立ちましたが、サイズに関してはナムコさんの要請で、ぜひこのサイズで!ということだったので、こうなりました。内容に関しては概ね好評でした。

## スクープ記事について

記事内容に関しては、まず目立ったものがX-MENの豪鬼出現コマンド。本誌独占の記事だったわけですが、この号が出た当時、「何度やっても出ない」という問い合わせの電話が多かったのを覚えています。それもあって、2月28日発売号でもう一度詳しく説明したのですが、いかがだったでしょうか?

また、ゲームそのものでもツインビーヤッホー!、首領蜂、マッハブレイカーズの3本がスクープ。

ツインビーヤッホー!に関しては、「縦シューティングなのに横画面ってことは、やっぱりPSとかSSに移植されるんでしょうね」という意見がたくさんありました。コナミさんによると、とくに具体的な理由はないそうだ。もちろん、コンシューマ機に移植しないわけではないんだろうけどね。しいて理由を挙げるとすれば、「大画面でプレイできる」ということだとか（大型筐体では縦画面のものがない）。

マッハブレイカーズはナムコのニュースポーツアクションゲーム。記事そのものに関する注文（写真と文章との位置関係）のような意見がいくつかありましたが、ゲームに関してはみんな期待しているようです。近頃は格闘ゲームばかりですから、やっぱりこういうゲームもやりたいんですね。

首領蜂は、みんな「見るからに東○プ○ンのゲーム」という感想を持ったようです。東○プ○ンがなくなってから、いくつかのグループに分かれ、その一つが制作したゲームだということ。やはり、シューティングファンの期待は大きいようです。

## その他、連載記事について

その他には「技の紹介より技の有効な使い方を載せてほしい」「シュンの空中コンボは非常に参考になった」「全体的に読みにくい」（以上バーチャ2）、「ミヅキも黒子もいまさらな攻略」「私見突き合戦は表にすればもっといい記事になったと思う」（以上真サムライ）、「やってないけど、読んでいて面白い」「しっかりとツボをおさえた攻略」（以上エースドライバー）、「隠し技を載せてそのコマンドをわざと出さないのがいい。その隠し技を探そうとする楽しみができる」（以上ギャラファイ）、「時期を考えた丁寧な攻略だった」（以上サイバーコマンド）、「スコアラーにはいい記事だけど、自分には関係ない」「ディープなファンにはいいかも」（以上ダイアラス外伝）、「ちょっとしたコツ、関連情報などバラエティに富んでいてよい」（以上セガラリー）…とまあ、全体的にはこんなところでしょうか。

## この号の編集時期は…

この号を編集してたのは、ちょうど年末進行真っ只中。一応、94年のうちにすべての原稿をアップしてね!とライターに厳しく伝えたものの、上がった原稿はアイランドと鉄拳付録ぐらい。

年が明けてもなかなか原稿ができあがらず、進行上かなり苦労したのを覚えています。いやあ、ちゃんと発売日に出てよかったです（いや、マジで）。

## ちょっとした言い訳

ゲーメストNo.140（3月15日発売）のヴァンパイアハンターの記事ですが、実際の製品版とちょっと違うものになっていました。質問電話で多かったのが「ビクトルのEX必殺技で電撃ビームが出ないんですけど…」というもので、たしかにこれは製品版では出ません。

ゲーメストの場合、だいたいその号が出る1カ月前に取材をしたり原稿を書いたりしています。もちろん、こちらも「発売されるのは1カ月後」というのを意識して、常に読者のみんな以上の攻略を目指して記事にしています。

この場合、もう発売済みのゲームであれば、または完全に完成しているゲームであればまるで問題がないのですが、実際のところ、発売ギリギリまでゲームバランスなどが調整されることが多く、今回のヴァンパイア ハンターの場合でも少なくとも取材した時点ではこれが最新版で、製品版の情報を入れようにももう印刷していないと間に合わない時期にならないとわからないということだったので、あのような記事になったのです。

発売直前のゲームは、このようなことになることが多く、編集部でもこのあたりに関してはすごく慎重に扱っているんですけど、それでもこうなってしまうことがあります。

一応、そうなりそうな場合は「画面は開発中のものです」という断りの一文を入れておりますので、その場合は「変更の可能性がある」という意味でもあるということをご理解ください。

とまあ、今回はそんなところで終わりにしますか。

次号では（たぶん）おやすみで、6月15日発売号でお会いすることになるでしょう。

### ゲーメストNo.137（2月28日号）




**主な内容〈紹介、攻略したゲーム〉**

- ツインビーヤッホー!
- マッハブレイカーズ
- 首領蜂
- X-MEN
- ギャラクシーファイト
- スーパーリアル麻雀PV
- バーチャファイター2
- 真サムライスピリッツ
- エースドライバー

〈特別付録〉
鉄拳ガイドブック

ゲーメスト／コインジャーナル共催

# 第7回ゲーム懸賞論文　第2席

# 街かどゲームパラダイス・1994・夏

小崎　治さん（42歳　栃木県）

## 街角のゲームセンター

静寂と闇に包まれた店内に、遠くツクツクボウシの鳴き声が聞こえる。蛍光灯のスイッチを入れる。ビデオ・ゲーム筐体の群れに、光があたる。「今日も一日、ガンバッテ稼働してくれよ！」と、祈りをこめてスイッチを入れる。静寂の店内から、バトル・フィールドへの変換は、一瞬の間である。ディスプレイのデモ画面の中で、リュウが、春麗が、テリーが、舞が、華麗に激しく闘いをはじめている。

夏休みも終盤を迎えたが、1994年の夏は記録的な猛暑であった。今日も天気予報は「晴」…予想最高気温32度…「やれやれ、また暑い一日になるなあ…」と、猛暑に疲労気味の体に「ガンバルぞー」と気合を入れて、シャッターを上げる。開店を待ちかねたように、近所の小学生たちが数人飛び込んできた。「おじさん、百円に両替して！」「はい、千円分…百円十枚ね。ガンバレよ」。

専業店と違って〝両替機〟などという文明の利器のない兼業店のこと、両替はすべて手作業である。もっとも、これがお客様とのコミュニケーションを深める手段としては、なかなか有効であるといえる。百円玉を手渡しながら、一言二言のやりとりの中で、お客様との交流も生まれ、やがて常連さんへとつながってくれるからである。

紹介が遅れたが、わが『好文堂書店・芸夢コミューズメント』は、店名からも明らかなように「本屋」である。店内の一角に、何台かのゲーム機がリースで設置してある典型的な〝街かどゲーセン〟である。

1917年創業…わが町では一番営業歴の古い本屋となってしまった。再来年で80年目をむかえる。人様は「なかなかの老舗ですね」とおっしゃってくださるが、最近の、何かとキビシイ個人商店を取り巻く諸状況では、〝老舗であること〟など、たいして商売の足しにはならない。このままではジリ貧だぞ。何か手はないか？……との暗中模索から出てきた一手が、〝ゲームコーナーの設置〟であった。

今年で4年目…おかげさまで、男子小中高校生諸君の間では「ゲームもある本屋さん」として、かなり知られた存在となった。しかし、初めて来店する他地区の中学生などに、「あっ、ここにもゲーセンがあるぞー」と言って入って来られると、「ウチは本屋なんだけどなあ〜」と、いささか複雑な心境である。その一方で、昔のわが店を知る年配のお客様が久々に来店されて、「こんな異質なものを置いて…」と非難がましい目をむけられるのにもツライものがある。このような方に、ゲームに対するご理解を求めるには、多大なる困難がつきまとうので「いやあ、これもご時勢…時流に乗らないと〜」などと、言い訳がましく対応している。

## コミュニケーションと情熱を

さて、まだお客様のついていない筐体の、ディスプレイのガラスをよく拭いて、ヨゴレを落とす。車で外を回っていると、時々目にすることがあるが、駄菓子屋の軒先などに設置してある筐体のガラス部分が、男の子たちの手の脂や、ホコリやらで大変汚れたままになっていることがある。「愛情をもって台に接していないなあ…」と、いささか悲しい気分になる。メーカー、卸業者さんからお預かりしている大切な台である。〝日銭を稼いでくれる〝箱〟くらいにしか思っていないで、〝毎日お疲れ様〟の気持ちで、よくみがいてあげたいものである。

レジの合間に警戒（本屋に「万引き」はつきもの）を兼ねて、狭い店内を巡回し、台の様子をみる。「ヴァンパイア」…この夏の当店のトップだった。「スーパーストⅡX」…一時落ち込んだが、また盛り返したな。「ネオジオ」も、一時は格闘技ものばかりだったが、最近はアクション、シューティング、スポーツ、パズル、麻雀〜と、当店内のラインナップも多彩になった。「バーチャファイター」…いまだに一定水準の成績を保っている台である。これが入荷したときも、「ストⅡダッシュ」以上の衝撃だった。なにしろ、出入り業者のU社が、去年の大晦日の午後持ち込んできたのだ！

「うちの営業所に数台、昨日入荷したんですよ。どこに設置しようかなと考えまして、好文堂さんは、高校生とか多いから、合うんじゃないかと思って」と、担当のMさんの言。このようにロケーションに合ったゲームを、先方から判断して入れてくれるようになるとありがたい。やはり、業者との緊密なコミュニケーションの確立につとめておくことが、大切だと思った。

昼近く、課外授業の高校生たちが下校してくる。中学生のときは、同級生として一緒にゲームをやりにきていたグループの子たちも、高校に進学し、バラバラに様々な制服で来店してくる。〝SNKのMVSを入れたときは、彼らは中一だったんだなあ〟…4年間のときの流れを確実に実感できる一瞬でもある。

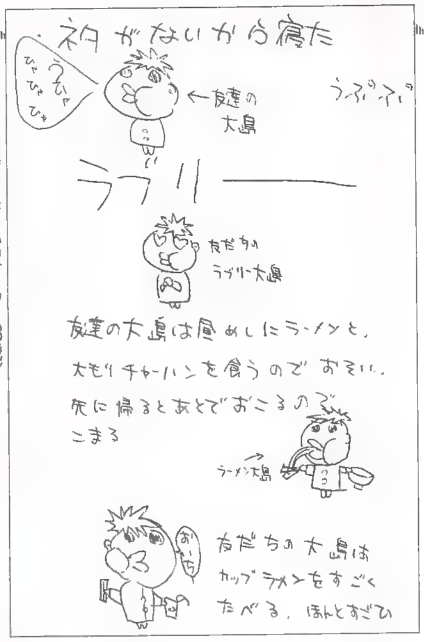
昼を過ぎて、部活動を終えた中学生の群れがやってくる。彼らの中から、新しい常連さんが育っていく。新しいゲームが入るとまっさきにチャレンジし、早いときには一週間でクリアしてしまう〝手練(てだれ)の者〟もいる。

午後…真夏の太陽が照りつけ、温度計の水銀がグングン上昇する。ここからが大変である。この文章のタイトルに「パラダイス」の文字があるが、もしもこの部分を見たら、ご来店のお客様たちから、「何言ってやがんだ！」と、たちまちブーイングの嵐が襲いかかってくることだろう。なにしろ当店には、自慢ではないがクーラーがない！（自慢にならないって…）。今年のような猛暑の夏には、ゲームコーナーは、筐体から出る熱を加えて、35度を超す炎熱地獄と化す！とても「パラダイス」どころではない状態である。

そんな中でも、お客様はまことに有難い存在である。ことに、常連さんにいたっては、タンクトップに短パン、首にタオルを巻いて、手にはスポーツドリンクのペットボトルを持った完全武装（？）でやってくる。こんなクソ暑い中で汗をしたたらせながら、それでもゲームに没頭している彼らの姿は、〝ゲーム道〟を極めんとしている修験者か求道者ではないかと思えてくる。

そうまでして、ゲームをしたい、ゲームにのめりこみたい…ゲームに理解を示しているはずの、私の想像の領域を超えた深遠なるものが、そこには存在しているのか…。いや、ゲームと対峙しているそのときこそが、たとえそこが炎熱地獄であろうとも彼らにとって、至福のときなのではないだろうか？「ゲームパラダイス」とのタイトルネーミングももっともか…などと、店主一人で勝手に納得しているが、これは冷房のないことの何ら言い訳にはならない。来年の夏前に、なんとしてもクーラーを導入設置しないと、常連・一見を問わず、わざわざやってきてくれるお客様に申し訳がたたないではないかー

加えて、築30年の老朽店舗たる当店では、蜘蛛が元気！取っても取っても、クモが次から次へとクモの巣を張り巡らす。はなはだしいときには、ゲームに熱中しているお客の目の前にツーッと下がってくる。客も慣れたもので、すいてるほうの手でクモを振り払って、再びボタンを叩いている。このときばかりは、当店のゲームの客の圧倒的多数が男子でよかったと痛感する次第である（「クモ屋敷」と中学




（→神奈川県　小沢くん　18歳）

生の間で称されているのも、しゃあないわ…。「花やしき」ならきれいでいいけど、「クモ屋敷」じゃねぇ…）。

こんな劣悪な条件にもめげず、お客様のゲームを愛する熱闘に支えられて、なんとこの夏の当店のインカムは、前年よりアップしたのだ！（足向けて寝られない…とはまさにこのことです）

## 地域ゲームセンターの進む道

前述したU社の栃木県営業担当のMさんが、「少し早いんですけど…」と集金とソフトの交換にやってきた。ゲーム業界に接していると、急成長な若い業界のせいか、人の流動がかなり激しい気がする。三社ほど取り引きがあるが、以前は結構めまぐるしく担当者が変わって、こちらも落ち着かなかった時期があった。Mさんのように担当が長いと、おのずと信頼関係も深まり、店の客層などの把握も的確となり、「バーチャ～」導入のときのように、高インカムで双方にプラス…という状態も生まれるからだ。こうなってくると、来店時には、冷えた麦茶の一杯も出そうってことになる。営業所が比較的近く、フォローがよく、担当者もそこそこ長い…我々にとって一番安心できるパターンである。

夕方になると、大学生や社会人が来店してくる。社会人の常連さんは、ゲーム歴の長い方が多く、レジでの会話もあれこれとはずむ。

常連さんたちはいう。「僕のゲームの原点は、スペースインベーダーで、スーパーの隅や、駄菓子屋の軒先が〝ゲーセン〟との出会いだった」と…。今、業界は店舗が大型化し、テーマパーク化し、中小店は苦しいと聞いている。しかし、子供たちにとっては、街かどのゲーム屋さんこそがこの業界への入り口であろう。将来への客層の拡大育成のためにも、困難も多いが、小は小なりに努力せねばと思う。商業においても事情は同じである。大規模ショッピングセンターやディスカウンターや、コンビニエンスストアだけが残って、個人商店が全滅してしまったら、著しくバランスの欠けた商業構造となってしまう。ゲーム業界の末席に連なる兼業店ではあるが、今後とも、地方都市の片隅で、〝街かどゲーセン〟として奮闘していこうと思う。

午後7時30分…シャッターが降り、筐体の電源を落とす。戦士たちがつかの間の眠りにつく。今日、「キングオブファイターズ」が入荷した（当分閉店時間が延びそうだな。また新しい熱闘（バトル）がはじまるぞ…）。

## 論文講評

駄菓子屋の店先に設置してあるスペースインベーダー。少ない小遣いを握りしめて走る。そんなアーケードゲーム黎明期の姿が目に浮かびます。今のゲーム少年たちに話して聞かせてもわかってもらえない…。「確かにそんな時代があったのだ」という人も少なくないと思います。

「好文堂書店・芸夢コミューズメント」には、今でもその時代の気配が残っているようです。老舗としての気概、お客とのコミュニケーション、ゲームに対する愛情、そしてそれらをつないでいく努力。どれも大型店では出しにくいものです。

こんなお店がなくなってしまったら…、そんな状況を考えてみてください。そんな未来は誰も望んでいないはずです。そして、そこに地域ゲームセンターの生き残る道も隠されていると思います。

「これからもがんばって！」、それがこの論文を読んだすべての人の感想だと思います。

（渡辺）

## GMコミックス既刊案内

| | | |
|---|---|---|
| ヴァンパイアアンソロジー②（4／10発売） | | [780YEN] |
| スーパーリアル麻雀PVアンソロジー（4／10発売） | | [780YEN] |
| 出たな!!ツインビー② | 吉崎観音 | [980YEN] |
| ファイターズヒストリーダイナマイト① | 津雲幻一郎 | [980YEN] |
| 海底大戦争 | 夏元雅人 | [980YEN] |
| 速攻生徒会① | 小川雅史 | [500YEN] |
| ヴァンパイア４コマ決定版 | | [580YEN] |
| 豪血寺一族② | 貴城　輝 | [980YEN] |
| ネオジオギャルズアンソロジー | | [780YEN] |
| ザ・キングオブファイターズ"94・４コマ決定版 | | [580YEN] |
| アンダーカバーコップス② | 古葉美一 | [980YEN] |
| 餓狼伝説２② | ＭＯＮＤＯ.恵 | [680YEN] |
| ゲーパロ４コマグランプリ② | | [580YEN] |
| 豪血寺一族２・４コマ決定版 | | [580YEN] |
| 真サムライスピリッツ・４コマ決定版 | | [580YEN] |
| 餓狼伝説２① | ＭＯＮＤＯ.恵 | [680YEN] |
| ストIIコミックアンソロジー | | [780YEN] |
| 戦国エース | かぢばあたる | [850YEN] |
| ワールドヒーローズ２② | 雑君保プ | [850YEN] |
| ヴァンパイアアンソロジー | | [780YEN] |
| キャプテンコマンドー① | 戸橋ことみ | [850YEN] |
| 究極戦隊ダダンダーン① | 伊藤霊一 | [850YEN] |
| スーパーストII・４コマ決定版 | | [580YEN] |
| 魔法大作戦 | 竜騎兵 | [850YEN] |
| スーパーリアル麻雀PIVアンソロジー | | [780YEN] |
| ＳＳディッガー① | 都築和彦 | [980YEN] |
| 龍虎の拳２・４コマ決定版 | | [580YEN] |
| コットン | 水上広樹 | [980YEN] |
| 豪血寺一族① | 貴城　輝 | [980YEN] |
| 龍虎の拳 | 天獅子悦也 | [980YEN] |
| サムライスピリッツ・４コマ決定版 其の弐 | | [580YEN] |
| なちゅらるアニマ | 滝沢ひろゆき | [980YEN] |
| 出たな!!ツインビー① | 吉崎観音 | [980YEN] |
| ゲーパロ４コマグランプリ① | | [580YEN] |
| ワールドヒーローズ２・４コマ決定版 | | [580YEN] |
| ダークエッジ | なかどくにひこ | [980YEN] |
| アクアリウム | 須藤真澄 | [980YEN] |
| 餓狼伝説スペシャル・４コマ決定版 | | [580YEN] |
| サムライスピリッツ・４コマ決定版 | | [580YEN] |
| 餓狼伝説２・４コマ決定版 | | [580YEN] |
| ワールドヒーローズ２① | 雑君保プ | [980YEN] |
| アンダーカバーコップス① | 古葉美一 | [980YEN] |
| 餓狼伝説　ＬＥＯＡＤＶＥＲ | 雲緒霞 | [980YEN] |













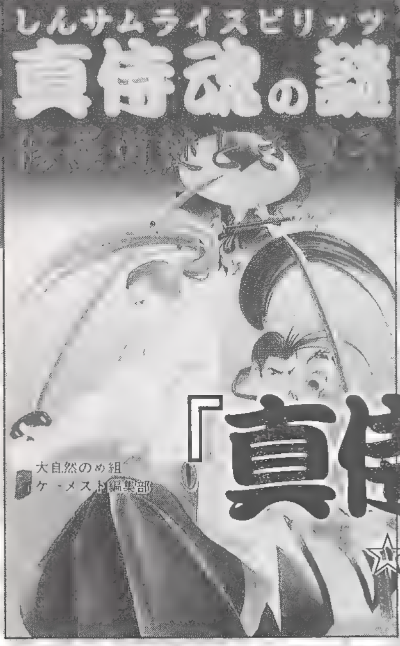



GAMEST COMICS

**3月、4月の新刊**

**大好評発売中**

# この星のあしたのための単行本だ！




# ゲーム謎本発刊ラインナップ

## 好評発売中！（ホントだよ）

君の魂が、この本を読まさずにはいさせない。
この、侍たちが駆け抜けた激動の時代を。
開くと、彼らの人生をかいま見ることになる！

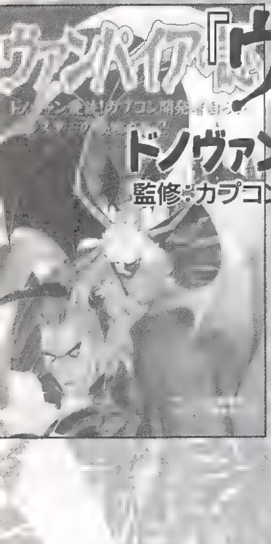
## 『真侍魂の謎 修羅道謎とき草子』

監修：大自然のめ組／著者：ゲーメスト書籍編集部

☆ルーナ売れることをガブル！ 定価880円（税込み）

（意味は謎本を見てね——少々こじつけ有り）。

## 謎本第9弾！4月24日発売




## 『ヴァンパイアの謎 ドノヴァン愛読／カプコン自ら謎を暴く』

監修：カプコン開発スタッフ／著者：ゲーメスト書籍編集部

定価はもちろんの880円!!

☆ヴァンパイアファンに贈る、こだわりの一冊。

暗闇の中空に、月明かりを浴びて反射する、青白い光明が二つ……。眼が慣れると、そこには人型のシルエットが浮かんでくる。ようやく月が雲を振り払うとそこには……、難しい顔をしたドノヴァが一人、手のひらよりひと回り大きい本を持っていた。その本のタイトルとは………。

## ゲーメストの謎本シリーズ／総7冊

超絶賛発売中!!（定価はすべて税込みです）

各定価980円
『ストⅡ 波動拳の謎』
『餓狼伝説の謎』
『サムライスピリッツの謎』

各定価880円
『ワールドヒーローズの謎』
『龍虎の拳の謎』
『豪血寺一族の謎』
『ザ・キング・オブ・ファイターズ'94の謎』

絶賛発売中！
「ゲーメストのパズルだよ！」
（定価880円）
超豪華な粗品プレゼント
締切り4月30日!!
本屋さんに走れ〜〜!!




## 『ゲームプレイヤー用語辞典』制作決定!!

ゲーセンに集う人々の現在をカッシャすべくついに始動。

- ●ゲーセンで使ってるコトバをすべて集める。
- ●方言・スラング・意味ナシ何でもOK。
- ●イラスト、図解も送ってチョー。
- ●ハガキが足りない人はコピーを。
- ●長くなる人は他の紙に書いてくれてもいい。長いのも大歓迎。

例

①用語
アチョー
注：これでも「用語」といえるのか！というのもどんどん送ってね
②アクセント（発音上の注意）
アを強く発音する
注：擬音とか、ビブラートもポイント高いです
③意味
ヤバイときに発する叫び声のようなもの。シューティングゲームで多用される
④用法
「アチョー〜〜あへ、終ったよ」
⑤同意語
ドヒャ!!
注：なければ書かなくていいです
⑥反意語
あらゆる罵声
注：なければ書かなくていいです
⑦主な使用地域
東京の一部

ハガキは72頁についてます。

# 東京ガリバー通信

**第28号**

まいっか、まいっかー。暖かくなっちゃってなんだか心も体もウキウキ！入学や進級で新しくなった環境にもようやく慣れてきたって感じでワクワク！あと夢がモリモリ！新しくできた友達誘ってレッツ！ガリバリング!!

せっかくの心弾むシーズンなんだから、どお？キミも新しいことにチャレンジしてみるってのは？ガリバーでは4回目のイラストコンテストが始まったばかり。絵はちょっと…なんて人ほど応募してほしいノダ!!ぜひ！



千葉県・SEI-YAさん。（ベストオブ・アーケード賞）





埼玉県・鞠瀬葵さん。（ベストオブ・コンシューマ賞）



兵庫県・Ken・Tさん。（グランプリ）

## グランプリ決定！キミだっ!!

ちょっと前に募集した第3回イラストグランプリだけど、みんな、たくさんの応募どうもありがとう。北海道から長崎県まで、めったやたらとイラストが送られてきて、いつもの2倍近く！もの応募作が集まったのでした。

激戦の結果、グランプリには兵庫県のKen・Tさん。SNK女性キャラをうまくまとめて描いてくれました。美麗!!

ベストオブ・アーケード部門の優秀賞には千葉県のSEI-YAさん。〝負けない〟って書かれたこの作品、募集してすぐに送られてきたんだけど、その気迫とオリジナリティがかわれて受賞。

また、ベストオブ・コンシューマ賞には埼玉県の鞠瀬　葵さん。応募の多かった〝FF〟の中でもリルムを描いたってところがポイント。着眼点(!?)が評価されました。

やっぱり選考の際には、オリジナリティ、その人ならではの切り口がポイントになった模様。みんなも応募するときには考えてみてね。

ところで今回は、グランプリのKen・Tさんに賞品としてプレイディアとソフトがプレゼントされたよ。受賞者のみんな、おめでとう。

## 次なる闘いへ！いざ!!

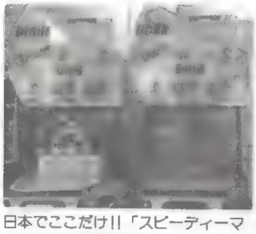
ジャジャジャン！第4回イラストグランプリが始まりました。募集期間は4月23日まで（消印有効）。テーマは「少年マンガと少女マンガ」だヨ。普段キミが読んでるマンガから自由に描いてくれ。

今回も豪華商品を多数用意。初めてのキミにも、もれなく参加賞がついてくるから安心サ。お友達との合作やグループでの参加も大歓迎だよ。

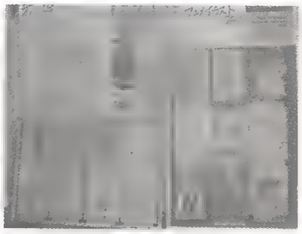
応募方法は……遠方の人はガリバーに郵送でプリーズ。お近くの人はガリバーの店内にあるイラストボックスに入れてね。

せっかく描いてくれても、エンピツ描きのみの作品は受け付けてないので注意。それから応募作品と一緒にコメントなんか寄せてくれるとうれしいな。次回のテーマについてもご意見待ってます。

さてさて、全国からはいろんな腕達者が応募してくるし、地元・千葉県勢も巻き返しを狙ってるとか聞く。とにかくいろんな人からの応募を期待したい。東京ガリバーはうれしい悲鳴を上げたいのだーイラスト待ってるよ。キミもがんばれ!!



日本でここだけ!!「スピーディーマウス」はネズミ叩き!?



応募作品はガリバーに展示。

## ラッパーのMCってナニ？ガリバーのMCはメダルキャンペーンだっ!!

春のメダルキャンペーンが好評のうちに幕を閉じたんだねェ。んで、それを受けて次のキャンペーンが4月15日からゴールデンウィーク明けまで行われるぞ。特典いっぱい、メダルゲームで遊んだことのない人、大歓迎だ。

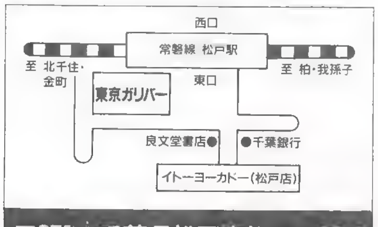
ほかにも、いつもここに書ききれない細かぁいイベントやらキャンペーンやらは常時いくつもあるわけだし。キミも来てみろリン。やっぱガリバーなんだわ。



カネゴン両替機。



さすがバンプレストグループ。カードダスほかすんごいぞ。





〒271　千葉県松戸市松戸1230-1
**アミューズメントパーク 東京ガリバー**

# ゲーメストアイランド

担当：田渕健康　助っ人：TM



あの事件から1年…あの大問題は未だに解決していなかった!!読者様の執拗な追及に耐えかねて、ついに次号より再開決定!その名も!「小鉄への道・R」!!!
…おたのしみに(泣)。

(川越ライデン・田渕健康)

## 今月のいっぱつ ギャルマニア・レジスタンス

☆「ゲーメスト」マニアの会話。

「メ、メルティちゃんじゃあ!時代は今!メルティちゃんなんじゃああ!このきゃわいい笑顔、デンジャラスな性格!好きじゃあああ!」

「お前、恥ずかしくないか?」

「何を言うか!貴様もぼーっとせずに、新製品のメルティちゃんバインダー(「メストは12冊ほど入ります」読者サービス部・談)を買うのじゃああ!ムェルティちゃあんん♥」

超硬派ゲーマー某に撲殺されそうな勢いで彼は吠えた。愛情に狂った彼をもう誰も止められない!止めたくもない。こんな情熱がきっと、ギャルズアイランドなどを生むに違いなかった。

しかしそのとき。

「俺は…むーちゃんのほうがいいな…」

「誰それ?」

…説明せねばなるまい!(富山敬調でお願いします)

「むーちゃん」とはゲーメスト独自開発のマスコット・キャラクターのはしりである。卵形の「ゲー太郎」と常にコンビを組み、青いとんがり帽子がトレードマーク。一応女性。ゲーメストの表紙に小さく登場した時代もあったが、現在はマイナー路線を突っ走り、「むーちゃん改造計画」によって保護されている。パズルや読者サービスコーナーでその姿を見ることができるとされている。

「解説ありがと。ハハハ!むーちゃんだと!あんな何考えてっか分からない地味なのはやだ!お前もメルティちゃんファンクラブ(設立5秒記念)に入れ!メールティちゃーん!」

「…むーちゃんこそゲーメストの心だ」

「何言ってやがる」

「むーちゃんは何も言わない。だから読者たちが何かを言わせたくなる。むーちゃんは滅多に笑わない。だからこそイラスト描きが笑顔の彼女を描きたくなる…」

「俺はそんな気にはならんぞ」

「ゲーメストが読者に与えたいのは、ゲームの攻略だけじゃないはずだ!設定ではなく想像力!夢なんだよきっと!読者に想像力を与えてくれるむーちゃんこそ!ゲーメストにはふさわしい!」

「ああやかましい。とりあえずてめえはむーちゃんが好みなんだな!はっきりと言え!」

「む…むーちゃん絶滅しないでぇェェ!地味なキミが好きィィ!」

「誰が何と言おうと俺はメルティちゃんのファンじゃあ!メルティちゃーん!」

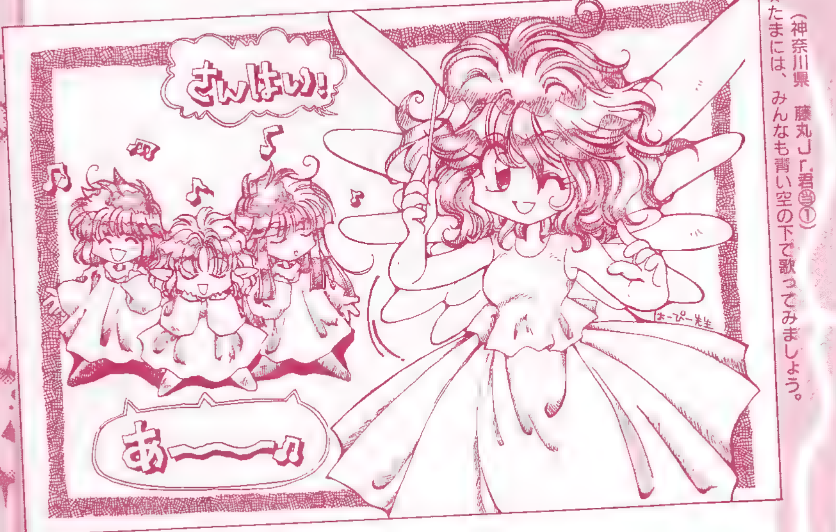
二次元の恋する不毛な男どもの叫びがこだまする。

闘えゲーメストギャルマニア!新声社に認められるその日まで!

(広島県　菅原敬君Ⓐ)

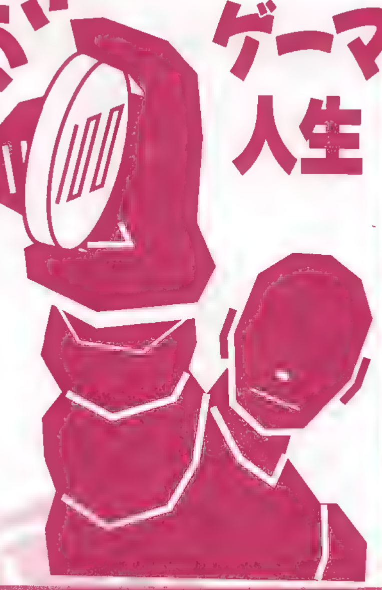
★たとえ今は日陰に生きても、いつか花咲くときもくらぁ。闘えむーちゃん!ーメストの表紙に戻れるその日まで!

…つーわけで、読サビコーナーと目次カットのむーちゃんを、随時緊急募集中だ!君の力でむーちゃんを救え!




←(神奈川県　藤丸Jr.君㊫①)
★たまには、みんなも青い空の下で歌ってみましょう。

# がぶりよりゲーマー人生



## 男の意地が燃える！スイートランドの罠

☆ちょっとしたゲーセンならお馴染み、ナムコの「ニュースイートランド」。これの景品に「チロル」を山積みにした、俗称「ピラミッドチロル」を配しているゲーセンは多い。全国的常套手段なのかもしれない。

ピシャピシャに積まれたピラミッドチロル…。これを見たらアータ、くずさにゃあ。でしょ？それでこそ人間であり、考える葦。

それはあたかも、年に一度親の故郷の家で障子を見たときに沸き起こるへヒャア〜いつかこの薄くてモロい和紙野郎をズッタズタのゴバンギャバンに指でつき尽くしてやるぜベイベェ〜みたいな超破壊行動に似て祖母迷惑。

チロルって1個10円だから、一回100円の店でやった場合10個取らにゃあ損するのは自明の理。がしかし…こないだやってみたら700円で9コしか取ることができなかった。

700円、必要最低獲得チロル数70－現実獲得チロル数9＝61。61コ損したつまり、610円損したのだ。（渕：スイートランド遊戯料はドコへ行ったんだ…）。

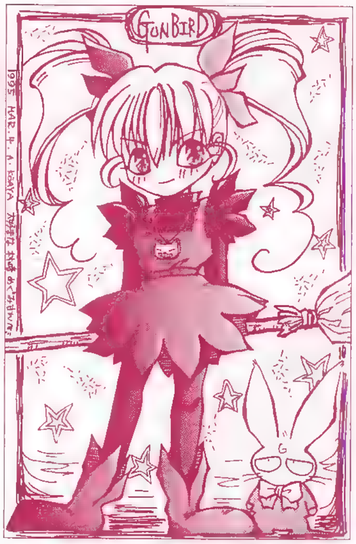
もし正規ルート（駄菓子屋など）で購入していたとしたら、ノーリスク・ノー電車賃で70コ食うことができたのに…ってマジでスゲェ！夢のようにチロル食えたってワケ？…ううっ、何か改めてムカついてきたよ。

ムキー！ウォガー！ああっ、ストレスで頭が…。こーなったら乱心モードで現実逃避するしか！ムニャポワ〜ン…ウフフッ…これがっ…これが乱心の気分くわっくをっくわっ…クフフッ…これまさしくスイートランドォ〜みたいな。

ハッ！だ、だからナムコは「ニュースイートランド」って名前をつけたのか！でかしたナムコ。イカスよナムコ。ああ、ナムコに光あれ！

（大阪府　しそ巻きノートゥング君Ⓒ）

★スイートランド…なまじ景品が取れそーに見えるだけに、UFOキャッチャーよりタチが悪いのだッーいやマジで。




➡（北海道　香彩あられさん③）
★彩京の新作にも期待してよかろう。うむっ。

## メダルでバーニン やみくもさん いらっしゃい

☆なぜメダルゲームは麻雀やポーカーなのか？シューティングや格闘ゲームにメダルゲームがあってもいいじゃないか！

例えばシューティング。手持ちのメダルを筐体に投入して自機を買い（自機の性能はメダルの枚数に比例する）、敵を倒すごとにメダルがもらえ（ボスを倒せばメダル10枚とか）、その稼いだメダルでパーツを買い（ボンバーは10枚、レーザーは5枚など。中古買い取りもある）、残機もメダルで買う…ってまんま「ファンタジーゾーン」じゃん。別にメダルじゃなくてもいいような…。

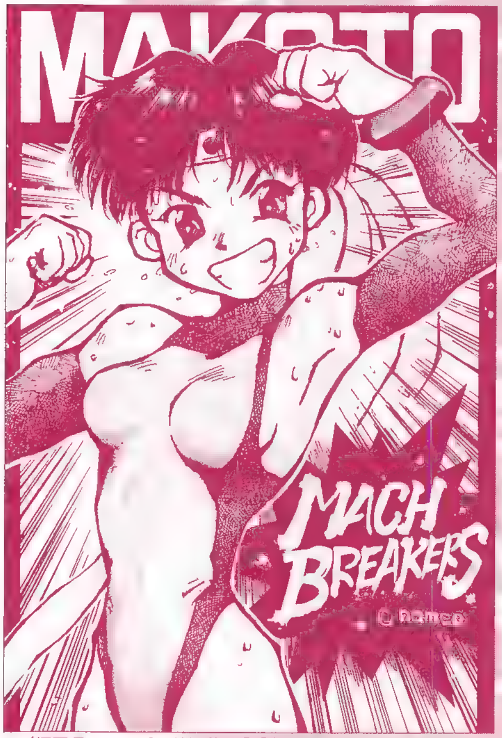
ならば格闘ゲーム！メダルを投入してファイターを買い、必殺技もメダルで買う（当然少ないメダルで買った必殺技はまるっきり使えない）。

試合の前にはメダルを賭け、勝てば報酬がもらえる。試合中体力がなくなって死にかけてもメダルを投入すれば回復！…って、何か常に金持ちが勝つようなゲームになりそうな…。

やはりビデオゲームとメダルゲームは相入れないものなのか。だめだねこりゃ（自己完結）。

（大分県　ターザン鈴木君Ⓓ）

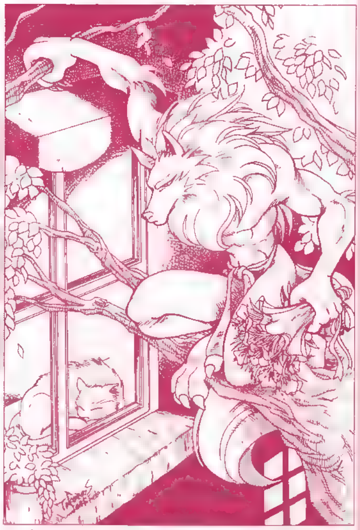
★メダルでシューティングは結構いけそーだけどなあ。魔境伝説やオーダイン気分で。




⬆（福岡県　スーパー弟切草君当④）
★気合入った女の子ってステキ。

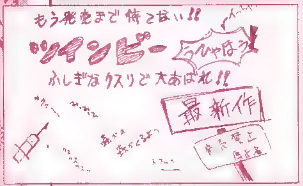
**ゲーメストの大会について一言。最近のゲーメストの大会はどーも格ゲーばかりしかやっていないような気がする。今の時代のはやりなのだからかもしれないが、たまにはリッジやデイトナみたいなドライブゲームなどのゲーム大会も開いてほしいと思う。**

（福井県　沙貴君Ⓑ）

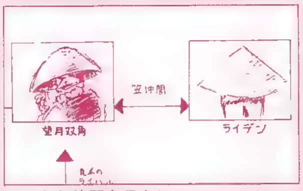


⬆（千葉県　しろがね隆乃さん②）
★月夜からの、花束をキミに。

# 真心ダイナミック つっこみ三昧



⬆だからこーゆー危険なネタは。
（岐阜県　ひろぽん君㉒）



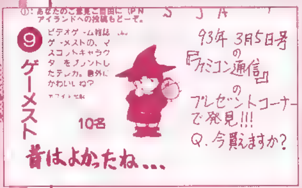
⬆そんな仲間あるかい。
（埼玉県　CAGE君㉓）



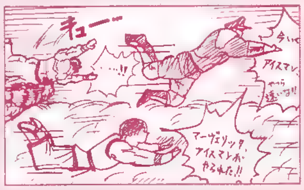
⬆一応目はつぶってるけど。
（滋賀県　SARUTO㉔）



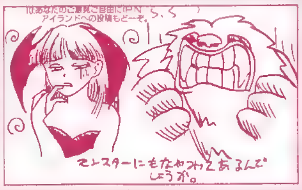
⬆対戦で使ってみたいよね。
（大阪府　ゴテキチ君㉖）



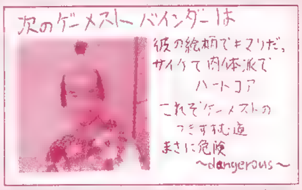
⬆今はもう完売。プレミアもんだ。
（愛媛県　SJA君㉖）



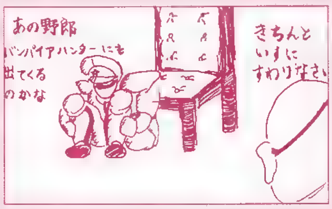
⬆飛ぶなよ。
（千葉県　トミコーォ君㉗）



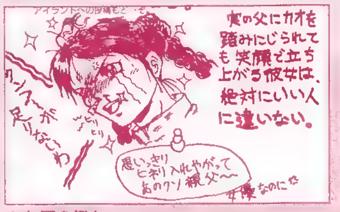
⬆あるんだろうな。
（神奈川県　S.S君㉖）



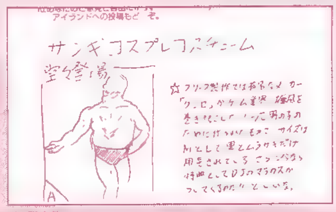
⬆みんなでジョリィ君にファンレターを！
（千葉県　新型GT－R君㉙）



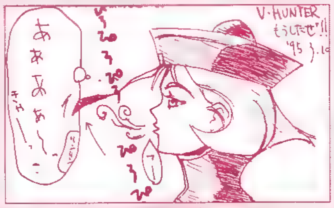
⬆スレまくりである。
（宮崎県　加藤保憲君㉚）



⬆女優の鑑か。
（東京都　密告者君㉛）



⬆うげ。
（北海道　清野　淳㉜）



⬆ひょっとして姉ちゃん楽してない？
（大阪府　侃君㉝）

## 若さに負けるな!! ゲーム人生百歳まで!!

☆思い起こせば幾年月：インベーダー、ブロック崩し（実際には、その前のバー2本とドットでやるテニス）から通いつめたゲームセンターもずいぶん変わり、自分も30を越え家内と2人で暮らしている。

今回、投稿したのは、ゲーム大会（ゲーメスト主催等）で、20代後半より30代の人が少ないので、もう少し出場してくれれば、と訴えたかったのである。

去年、侍スピリッツ大会に家内が選手当選した時の、選手の最高年齢は29歳。家内の年齢である。

会場内は中学生、高校生で溢れ、成人は少数だったように思える。

さて、ちまたにオヤジ（もしくはオバサン）で、ゲームをやっとる人が少ないかと言うと、全然そんなことはない。

通勤の帰りに立ち寄る池袋のあたりのゲーセンでは、結構な年の人々がスーツを着たままの姿で対戦格闘ゲームに興じている姿を、多々見ることができる。

結構やりこんで強い人も随分いるが、そういう年配のゲーマーの方にも大会に出てほしいと思う。

コマンド入力で若者に遅れをとるなら、狡猾さで勝負。若者ほどヒマがないなら資金力で勝負。と、いい大人がと思われかもしれないが、若さに負けずに大会などに出場してみると面白いかもしれませんよ。

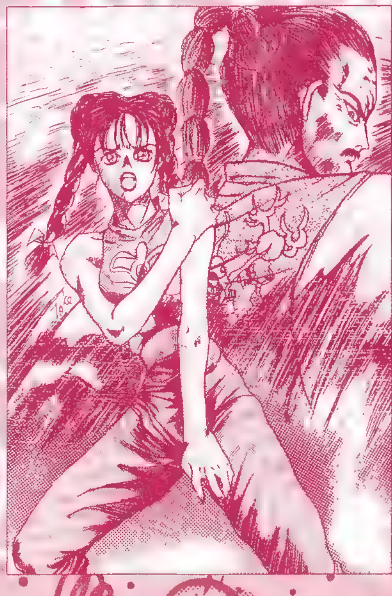
自分ら夫婦も、惚け防止のためにストリートファイター20とかいうところまで、現役ゲーマーを続けたいと思います。

時間があれば、またゲーメスト主催大会にも乱入しようと思っておりますので、話の合う年代の方が増えれば心強いです。

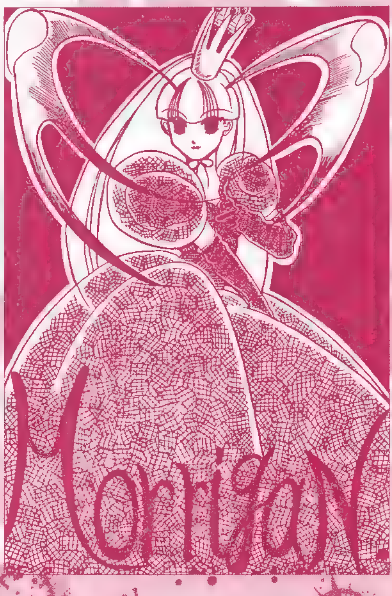
（東京都　安藤賢山さん当）

★ゲームに年齢制限などないですよ！年配の方も女性ももちろん積極的に大会などに出てみては？

もし子供さんが生まれたら、ゲームの英才教育を施して、筋金入りのゲーマーに育てあげるべし！…ってそりゃやり過ぎ。



➡（大阪府　高田武緒君⑤）
★大きすぎて、見えなくなってしまった背中。なのかもしれない。




➡（京都府　MIYA・Oさん⑥）
★お似合いですよ女王様。

# 燃えよ青春!!



修学旅行でワシントンまで行って、見学中にサムライ・ショウダウンを見つけてまっ先に飛びつき、バスに乗り遅れかけた私は、17歳の女子高生。ちなみに1PLAY25セントでした。

（埼玉県　忍者！服部さんⒺ）




⬆（大阪府　えのきたけ君⑧）
★不憫だ…。

## 今一度その姿をカムバックテコンドー

☆裏ゲーメスト大賞を見た。大賞「大江戸ファイト」…違う、以下のものをずっと見てもない…違う！みんなはあのゲームを知らないだけなのだぁ〜。次の号（№137）のアイランドを見る。

「ファイトフィーバー」

その一言によって、長い間胸につまったものが解けると同時に、あの悪夢のような出来事を思い出したのであった。

（超長い前フリ、終わり）

あれは確か、キングオブ…とかいうゲームが世に出まわり、その人気も冷めたころに極めて突発的にそのゲームは現れた。

そのころの私は、格闘ゲームしか知らないウブな年ごろ（といっても去年）だったので、発見した直後にそのゲームに手をかけた。

…そのゲームを全く知らないわけではなかった。ゲーメストのAOUショー特集のスミに、確か韓国製でNEO・GEOに入っている格闘ゲームがあることはキオクにあったが、まさかそのゲームができるなんて…。

「まぁ、とりあえずPLAYだ」

そこに見たものは、いきなり時代錯誤なタイトル画面（ここでただのゲームでないことを確認）。ゴツゴツのドット絵になつかしさを感じながら、そしてキャラセレクト。

ここで重大過ぎることに気づく。コマンド表がない…。いきなり出ばなをくじかれた私は、主人公らしきテコンドー使いを選ぶ（残りのキャラは確か激クド系のオヤジばっかりだった）。

初めの相手は「ミユキ（ユにアクセント）」とかいう日本人女性だった。とりあえず、最初は必殺技確認、

「主人公なら波動・昇龍・竜巻コマンドで何かは出るだろう…何も出ない…タメ系かな…出ない」

こうして技をためしているうちに、「ミユキ」はよーしゃなく跳びかかる（そしてひっかく）、遠くから不自然な軌道を描いて吸い付いてくる。しかも

「ガードできねぇぞこの技」

…無敵だった。

1面だというのに「ミユキ」の発狂ぶり一体…結局ひっかきだけで倒される主人公。

そして追い打ちをかけるような「ミユキ」の勝ちポーズ。「やたー」（←「やったー」と言いたかったらしい）…そのインチキくさい「ミユキ」の日本語にハラワタえぐられる私。

そしてトドメといわんばかりの貧相なGAMEOVERの文字…生きる気力も失った私は、薄れ行く意識の中で、ここまで人に衝撃を与えるゲームがあったのかということを悟った。

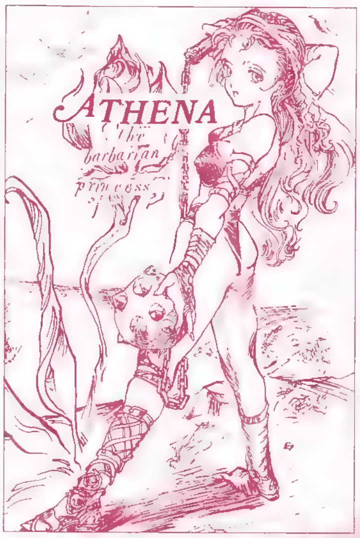
だが、次の日、そのゲームは消えていた。それは私に安心とともに孤独を残していった…。

今だから言える！フィーバーよ帰って来い！（韓国から）そして再び日本人をフィーバーさせることを願う。

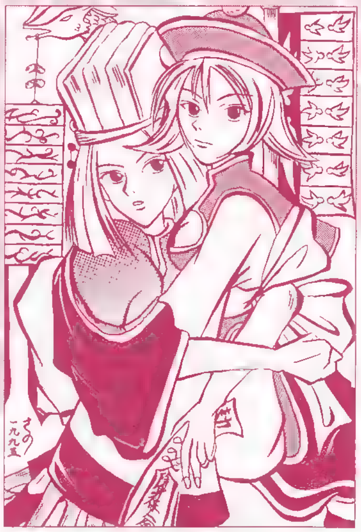
PS…ちなみに必殺技のコマンドは普通の波動・昇龍みたいな感じなんだけど超〜出しにくいとのことだった（友人談）。超必殺技もあるらしい。

（福井県　味付けちゃぶだい君Ⓕ）

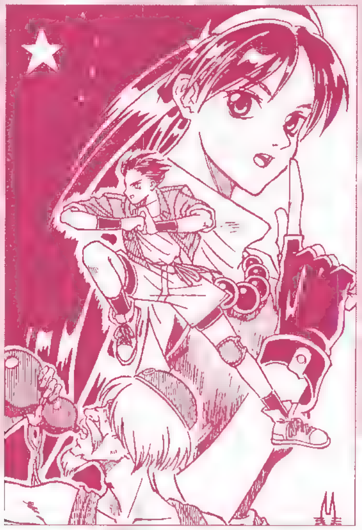
★色んなところで話題をブチまきつつあるファイトフィーバー。あぁっ、これが全国的に出回っておればッー…㋘屋に期間限定で置いてくれねえかなー。




➡（秋田県　プラヅマヒカル君⑦）
★こっちの印象もまだまだ強烈。やっぱりアテナって言えばコレ…？



➡（神奈川県　桶渡さのさん⑨）
★闇と戦える。信じ合える二人だから。



➡（東京都　徳田慎之介君⑲）
★実は平均年齢は他のチームと大差無いのね。




## 地道な努力が環境改善

格闘ゲームが主流（特に対戦が…）になってからでしょうか、負けたからといって、台を思いっきり「バン」と叩く人が多くなっている気がします。

もっともこんな話は、以前にもちょくちょく話題になったり、各雑誌に載っていたことですが、そういうことをする人の年齢層が広がっているようです。

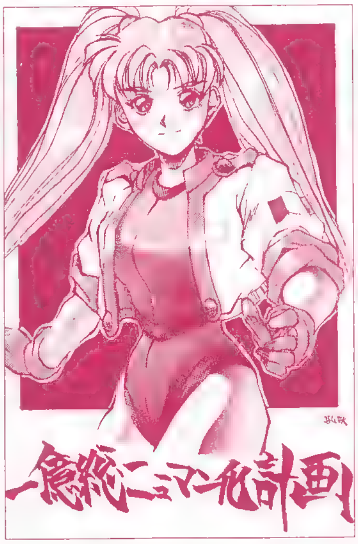
要するに小学校の低学年、ときにはもっと下の子と思われる人でも台を叩いているのです。

正直言って、悲しくて情けないです。そして、それをなかなか注意してあげられない自分がもっと情けないです。

でも、本当に注意しなければ、こういうことは収まらないのでしょうか…。

（大阪府　のんびり屋ケンさんⒽ）

★やはり一人一人が自覚して、公共物を大切にする心を養っていくのが一番の近道なんじゃないかな。偉そうに言ってるけど、大事なことだよ。




➡（東京都　夢獣吼妖君⑪）
★アチシもニューマンになりてぇ～。




➡（大阪府　ありすかわなぎ君⑫）
★まだまだレゲーと呼ぶには早すぎますか。

## 藤原ゆうきの例の技は究極神拳ですか？

（新潟県　テリヤキ君Ⓖ）
★ちがいます。

私はオペレーターなのですが、最近のAMショー（もちろん、特別招待日の話です）、AOUショーにおけるゲームマニアの人たちの態度には、激しい憤りを感じます。

マニアにとっては新作ゲームが無料でプレイできるだけかも知れませんが、私たちオペレーターにとっては生活がかかっている大切なショーなのです。

機械の独占や、景品荒らしのような行動は自粛してもらいたいものです。

（大阪府　向井一幸さんⓘ）

★これらのショーはビジネスの場でもあるから、遊び気分全開で臨むのは好ましくないかも。

特に問題になるのは機械の独占。私たちゲーメストライターは、スタッフジャンパーを着用しているだけに後ろ指をさされないよう気をつけます。



➡（長野県　雷考思君⑬）
★横画面の縦シュー…最近の流行りか？

## 目に見える安心

### マイティ害・DX

先日、上野のハイテクセガ上野店で、あの「サイコソルジャー」を発見。

♪サイコボールが光放ち…の歌声にのせて、中学のころの記憶が走馬灯のように…（笑）。

いつか基板を買ってやろうと思っていたのに、アテナがKOF'94に出たばっかりに値段が急上昇しちゃって…。

と、いうことで「サイコ貯金」を始めてみたいと思います。

（福島県　SIMPSON君Ⓙ）

★うむっ。つもり貯金は（古い）目標のブツを手に入れるまでが楽しいんだよな。私もボッツのために零式貯金を…っていや何でもない。

ハナハナラーメンって何ですか？

（神奈川県　ゲガーン君Ⓚ）

★ハナハナラーメン…それは東京㋖屋の斜め前に位置する、編集部員（極めて一部）御用達のイカしたインターナショナルなラーメン屋のメニューなのだ。お薦めは味噌つけめん。

セーラーウォーズ（ニチブツ）のイーストエンジェルも「14万8000光年早い」なんて言ってたぞ。

（埼玉県　ファンの皆さん1Pの君Ⓛ）

★ひょっとして…この業界だけ「光年」の概念がヨソとは違うのかも。

うおーっ！僕はぷよマスターズではなく、センター試験を取ってしまった…。ゲーマー失格か？

（栃木県　鷹君Ⓜ）

★でも人間合格。

ムーちゃんって誰ですか？

（福島県　みづちさんⓃ）

★ムーちゃん、ではない！「むーちゃん」であるッ！毎号、目次の片隅で大活躍中のゲーメストマスコットキャラクター、それがむーちゃん御大である。

なお読サビと目次カットにてむーちゃんイラストを大募集中。マジで急ぎ送られたし。

# 超芸魂'95



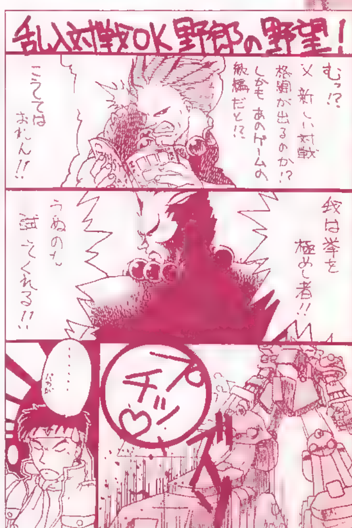

⬆（北海道　はしもとたかを君㉑）

## 続・魁！K・O・F イン冥王島

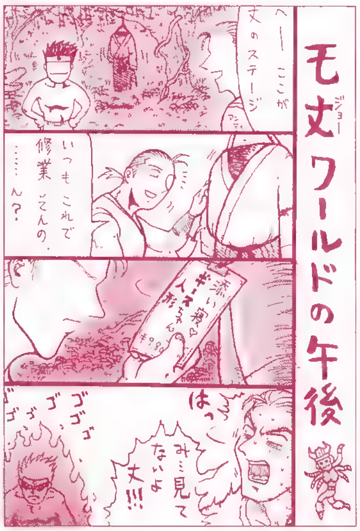
☆冥王島の一本道を進む16人の戦士たち。二回戦に駒を進めたSNK格闘ヒーローチームは、さらに内陸部へと進む。
「しかし、何か暑くないか？京」
「俺は何も燃やしてないぜ…あっ!?」
「何じゃあ、こりゃあ！」
先頭の京と紅丸が同時に叫ぶ。
そこには、どうやって作ったのか、ボコボコと泡が吹く熔岩の中に、四角い岩の闘技場があった。縄梯子を降りるだけでもチビりそうだ。
その闘技場の中央では、すでにパツキンを逆立てた軍人らしき男が、地面に片膝を立ててじっと座っている。
「…奴が次の対戦相手か…ぬうっ！奴は…ガイル少佐！」
「知っているんですか？ラルフ先輩」
と、京。
「でも一人だけだし楽勝っスよ、真空片手駒っ！」
「ああっ、何テメーが準備運動してんだよ」
またしてももめはじめる京と紅丸。そこに…、
「どけい、貴様らでは相手にならん」
「な、なんだとっ！」
勢いよく振り返り、凍りつく京と紅丸。
「ハ…ハイデルン〜！」
慌てて号令を下すクラーク。
「ぜ、全員気をつけー！」
「ちょ、ちょっと待ってくれ、いくらアンタがダイヤグラム一位でも、これぱっかりは譲れないっス」
必死の京と紅丸。
「…だめだ。貴様らは奴の『待ち』の怖さを知らん」
そして、ハイデルンは懐から紙きれを取り出し宙に投げた。京たちがそれに気をとられた次の瞬間には、ハイデルンの姿は闘技場にあった。
「久しぶりだな、まさかこんな所で貴様に会うとは…」
しゃがんだまま、ガイルが無言でにらみ返す。二人の間の空気がピーンと張り詰める。
「何だ、二人とも全然動かねぇぞ。京、どうなってんだ？」
「動けないんだ、紅丸。両者とも技がタメ系だけだからな…あの距離、先に仕掛けたほうが不利だ」
「この勝負、一撃で決まる…」
大門五郎がつぶやく。
〜そして一時間経過〜
ついにしびれをきらしたガイルが攻撃に移った。
「ソニックブーム！」
この一瞬の硬直をハイデルンの隻眼は見逃さなかった。
「GO　TO　HELL！」
あっと言う間にハイデルンがカッ飛んで行き、ガイルの胸に手刀を突き刺す。一時間しゃがんでタメにタメたファイナルブリンガーが炸裂した。
「な…なんだこれはっ…力がだんだん…ぬけ…だめだ…ナッシュ…今いく…ぜ…」
気を吸い取られ、みるみる痩せていくガイルの頬がいとあはれ。
「フッ…何度見ても凄まじい。怒組筆頭ハイデルン…全く恐ろしい先輩を持ったもんだぜ…」
帽子のつばをグッと下げ、呟くテリー。
一方の闘技場では…
「ま…待て…ハイデルン…なぜ俺を殺さない…冷酷無比のお前が情けでもかけたつもりか…」
口から鮮血を流しながら、ガイルがなじる。
「勝負はすでについた。生かしたのは情などからではない。お前の強さへのオレの敬意だ…そしてかつての友とし…」
グッと言葉を飲み込み、立ち去るハイデルン。横たわるガイルの両眼にうっすらと涙が浮かんだ。
「フッ…格闘ヒーローチーム…貴様らの勝利を祈っている…」
二日後、一羽の伝書鳩がサウスタウンに舞い降りた。
「師範ーッ！勝ちダス勝ちダス二回戦突破ダスーッ！」
「バカ者ッテムジン！ノックぐらいせんかっ！ワシが極限流道場師範、タクマ・サカザキであるっ！」
机の陰に慌てて隠したギャルアイ3が見える…。
〜To　be　Coutinued〜
（静岡県　木星人君⓪）
★とうとう始まってしまった魁ーリレー小説。この続きを考えるのはチミだー。好き勝手に続きを考えて話を続けてくれーい。



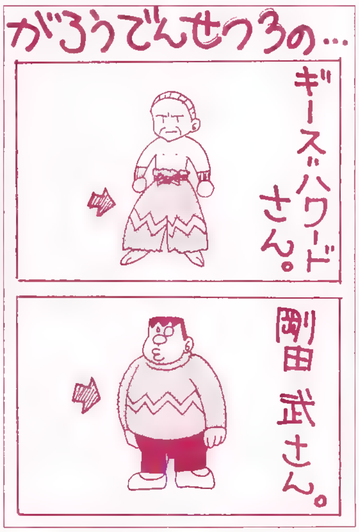

⬆（京都府　MILMILさん⑬）
★もはや言いがかりレベル。




➡（神奈川県　Mr.Mt君⑭）
★巨大化して出てくるかも…。




➡（長野県　バタンブラウン君⑮）
★タイトル下のスパイラルが気になる。




➡（埼玉県　クリスチーネ剛田さん⑯）
★F先生ごめんなさい。




➡(愛知県　かきのたね君⑰)
★限界…もう限界だッー!




➡(埼玉県　お招きにゃん子さん⑱)
★ほんぎゃ〜(エコー)って聞こえない?




➡(秋田県　佐藤美香さん⑲)
★格闘家ならば避けて通れぬ道なのだ。




➡(神奈川県　哲田すな君⑳)
★罪なしロケンロー。

## ハイパーバイオレンス アットホームコーナー お手軽クリティカル

いゃ〜セガラリーはすばらしい。最近は格闘ゲームが主流になって、レーサーな俺の心は少しずつ格ゲーに浸食されていた(デイトやリッジはやっていたが)が、セガラリーが俺の心をたたき起こした。デイトナ譲りの迫力、ちょっとリッジにも似たドリフト感、そして何といっても体感するシート。そしてエンディングがまたいい。

プラクティスのエンディングも渋くていいが、何といってもチャンピオンシップのエンディングが感動ものだ!自分の走りがリプレイされる、この感動は自ら走った者でないと分からないだろう。

自分の走りがモニターに映し出されている時、ましてやその走りが華麗だったりしたら、もう画面にトリップ状態。

最近レースゲームのリアル指向に疑問を持つ人もいるようだが、いろいろな形のレースゲームがどんどん進化していくことを期待しています。

(神奈川県　BEN君Ⓟ)
★走ってて楽しいセガラリーだけど、なんかドリフト時に車がホバリングしているよーに見える…気のせい?

あれから一年…。今から一年前、全国一千万シューターを悲しみの海に突き落とした「東亜プラン倒産」のニュース。

しかしついに復活の日は来たのだ!復活作「首領蜂ードンパチー」を引っ提げて、最強の開発陣が、今、戻ってきた!何ともうれしいことではないか。

唯一残念なことは、もう「東亜プラン」ではない、ということだ。

しかし、これからは「アトラス」の名の元に、全国に散らばる血に飢えたシューターどもの欲求を満たしてくれるであろう。

これからのアトラスに大期待だ!

PS…アイレムは現在どうなっているんでしょうか。早く復活して頂きたいものです。

(広島県　石原憲一郎君Ⓠ)
★本当に東亜シューに仕上がっているドンパチーやはりゲーセンには熱い縦シューは必要不可欠だよなぁー!

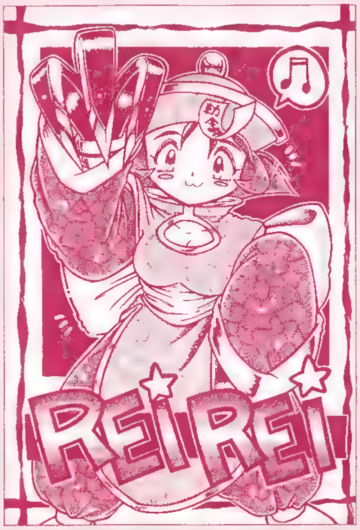
アイレムにも早く再動してもらいたいものです。みんな待ってるんだし。

ダブルドラゴンをプレイしてみたけど、全くといって前3作のイメージがない!(良いことなのか悪いことなのか…)

技もハデハデで、ダッシュ攻撃などはスピーディでいいんだけど、できればビリー・リーとジミー・リーの超必殺技は「肘打ち」にしてほしかったです。

スパーンとハデなSEと共に肘打ちが炸裂…やっぱりダブドラにはコイツがないとね。

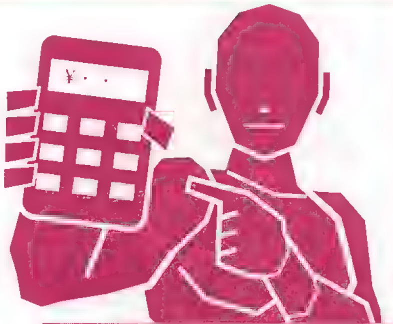
(東京都　えーじぶ君Ⓡ)
★もう肘打ちだけでは世間を渡っていけないのね…。




➡(大阪府　AKD君㉑)
★あぁーっ、俺って中国娘に弱いのねーっ。




➡(千葉県　漂流貴族君㉒)
★闇を払うは4つの閃光。貫け、黒い夜を。



# ご商談の場

★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙など）や業者の方のご利用はご遠慮ください。あて先・編集部内「ご商談の場」まで。

○一番最初のハガキが来た時点で締め切り→①
○掲載された次の月末で締め切り→②
○締め切りなし→③

## 買います

●ゲーメストNo.1〜15、21、28、30〜35号を適価で買います。バラ可。まずはW葉書で連絡ください。③（〒494 愛知県尾西市北今西田面二ノ切47−6 吉田知広）

●ステレオドラマ・ツインビーパラダイスCD VOL1〜6、ツインビーパラダイスMUSIC BOXコナミ矩形波倶楽部CDを一万円程度で買います。送料こちらもち。まずは連絡ください。②（〒885 宮崎県都城市鷹尾1丁目26街区14−14 大里直史）

●ドラゴンクエストI・II、V（SFC）、III、IV（FC）、悪魔城ドラキュラ（FC）を買います。まずはW葉書で連絡を。③（〒669−52 兵庫県朝来郡和田山町柳原182 木村一裕）

●ファミコン用ソフト「怒」（1〜3どれでも可）を買います。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。②（〒581 大阪府八尾市高砂町1−33−2市住25−35 遠藤千恵子）

●ファミコン用ドルアーガの塔（説付）を4千円、ディグダグ（説付）を3千円、アテナ（箱、テープ付）を5千円で買います。まずはW葉書で連絡ください。②（〒350−13 埼玉県狭山市入間川1577−13 山田政行）

●ゲームギア用ペンゴを買います。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③（〒536 大阪府大阪市城東区永田1−2−37−402 河村ユミ）

●プレイステーション、レーザーアクティブ、3DO、FMタウンズマーティーをそれぞれ3万円前後で買います。まずは封書で連絡ください。③（〒170 東京都豊島区東池袋5−41−11米山荘1号室 布施剛）

## 売ります

●ゲーメストNo.1〜55（ギャルアイ1除く）を売ります。まとめ買い、高額のかた優先。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③（〒340 埼玉県草加市松原5−13−7−113 佐野隆久）

●篠原涼子が出演している非売品「プレイステーションビデオ」を2千円以上で売ります。まずはW葉書で連絡ください。②（〒285 千葉県印旛郡酒々井町東酒々井1−1−156−102 溝井裕）

●侍魂、餓狼SP、得点王2、龍虎2（2種）、KOF'94、ぷよぷよ、ヴァンパイア、カイザーナックルのポスターを売ります。高価優先。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。②（〒168 東京都杉並区和泉3−18−8 富田稔）

●セガサターン版バーチャファイターのジャンパーを売ります。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③（〒954 新潟県見附市熱田町323−5 今井一昭）

●NEO・GEO本体一式＋餓狼SP＋龍虎2＋侍魂＋真侍魂＋メモリーカードを2万3千円以上で売ります。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。②（〒238−02 神奈川県三浦市諸磯1361−1 中村兵吾）

●セガサターン本体＋別売コントローラー＋バーチャファイター＋MYSTを3万5千円以上で売ります。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。②（〒381−22 長野県長野市川中島町御厨636−5 酒井健太朗）

## 交換・その他

●こちらのプレイステーション＋メモリーカード＋コントローラー＋リッジレーサーをあなたのセガサターン＋バーチャファイターと交換してください。まずはW葉書で連絡を。②（〒950−31 新潟県新潟市松浜みなと10−1 堀川猛）

●こちらのNEO・GEO＋メモリーカード＋ファイティングスティックNEO＋真侍魂＋KOF'94＋WH2JETをあなたのプレイステーションと交換してください。送料こちらもち。③（〒950−33 新潟県豊栄市早通北5−2−3732 竹内雅之）

●とにかくX−MENが好きなかた（ゲーム、原作とも）お友達になってください。男女年齢不問、初回のみ80円切手同封してください。③（〒326 栃木県足利市大月町405−3 木村陽子）







**お便り募集**

ゲーメストアイランドではあなたのご投稿を一日千秋の思いで待ち焦がれております。締め切りは毎号発売の10日後あたりでーす。イラストを封書で送る際は一枚一枚の裏に住所氏名を忘れずに。本名の後にアイランド掲載回数も明記してほしいよん。ド肝を抜くようなスバラシイ作品にはテレカプレゼント！さあ、ハガキを送るのは一時の恥、送らねば一生の恥だーっ。〒101東京都千代田区内神田1−11−4 新声社 ゲーメストアイランド係



（大阪府 楠見らんまさん）

神をも恐れぬ…

# ADKの小部屋

**またまた復活してしまった、このコーナー。こうなったら、レギュラーを目指すぞ！**

## またまた復活！

どうも、2カ月半ぶりの「ADKの小部屋」です。いやー、前回では皆様に大変迷惑をかけてしまい、どうもスミマセンでした。

とりあえずは、タイムアタック入賞者の方々にADK本を送ることができたので、枕を高くして眠ることができそうです。まだまだ問題は残っていますが、そんなことはさっさと忘れて(↑おひ)、今回も元気よくいってみますか。

## ついに出るクロスソードⅡ

さて、ついにADKから「クロスソードⅡ」が発表された(№140)が、どうだったかな？見た目の雰囲気は前作と変わってないけど、さすがに「Ⅱ」だけあって、色々と新しくなっているものがある。

その中でも、注目してほしいのが、キャラセレクトだ。さすがというか、やはりというか、キャラクターの中にいるじゃないですか、ADKの魂ともいえる忍者が！こりゃあ、使うしかねえ！て感じ。

早く忍者でプレイして－、と叫んでいる輩も多いと思うが、発売予定日は5月2日とのこと。それまでは我慢せよ。




プレイするなら、やっぱり忍者だよな。

## 目指せ、レギュラー

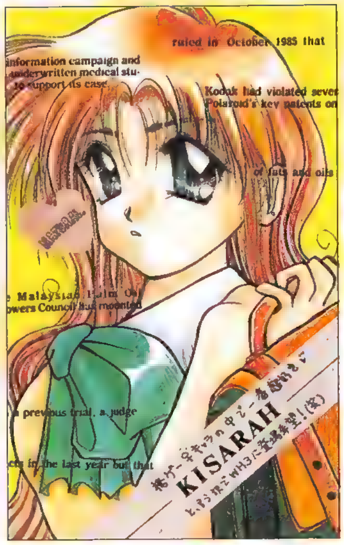
レギュラー化を目指して、虎視たんたんと活動を続けている「ADKの小部屋」では、皆様からのハガキを日々待っています。

イラスト、文章ネタ、切り絵でも、ADKネタならなんでもOK。

それと、今回から「ADKの小部屋」のタイトルを募集したいと思います。イラストの中に「ADKの小部屋」と(大きく)タイトルを入れたものでもいいし、アイランドの超芸魂的なノリでもOK。

掲載された方には、ADKオフィシャルブックをプレゼントしますので、ドンドンとハガキを送ってくださいね。

次号では、ついにあの新作を大紹介！小部屋もあるよ！



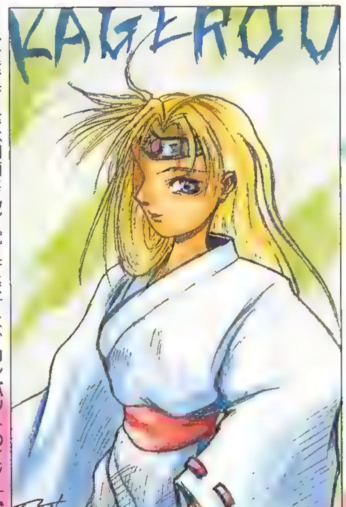

➡(大阪府　海牛南さん)応援ありがとう。必ずレギュラー化させる(予定)ので、バシバシ投稿してね。




➡(兵庫県　桂　小兎さん)これは珍しい、李のワンショットイラスト。金色が印刷されるのかが不安だな～。




➡(栃木県　平次さん)これはまさに、クロスソードⅡのことでは？買うしかないぜ、こりゃあよ。




➡(千葉県　津森図南さん)覚えてますよ、コンバットのくノ一でしょ。それ以上は、あまり覚えていないが…。




➡(兵庫県、蚕中彼方ちゃん)今号のワーヒーっす。もう常連となりつつある彼方ちゃん。投稿を再開しておくれ。

T·Aはビデオにも収録!!

# 鉄拳 TEKKEN

©NAMCO

**私の記憶が確かならば、タイムアタックのパターンは、これからも進化し続けるだろう。**

担当:料理の鉄拳チーム

## 祈願！カウンター風神拳 タイムアタック 三島一八

KKY−アディオス Toshi

**割と運に頼るところが大きく、コマンドもミスしやすい。つまり難度は高めである。**

鉄拳のタイムアタックのパターンは、高い攻撃力を持つ必殺技を入れるか、そこそこ威力ある必殺技をたて続けに入れるかの、ふたつに分けることができる。もっとも、後者のほうでも2、3発、多くても4発ぐらいで終わらせなければならないのだが…。

さて、そこでカズヤの場合、どちらにあてはまるかと言うと、限りなく後者に近い。しかし手数は4発ぐらいでは済まず、かなり特殊なパターンを必要とするのだ。

### 基本パターン① 開幕投げ

開幕（ラウンドスタート直後）に投げるというのは、よっぽど威力あるものでない限り時間がかかるから、あまり褒められたものじゃない。しかし高確率で威力ある必殺技を入れられないのなら、安定を求めて投げにいくしかないのだ。

投げは旋蹴りを使い、その後はダウン攻撃、破砕蹴を入れる。そして破砕蹴で自分も倒れてるわけだから、後転して起き上がろう。このとき、CPUも必ず後転で起き上がるから、自分とCPUとの距離はかなり開いているはずで、CPUは絶対にこちらに向かって走ってくる。そこに風神拳を入れてやるわけだ。



するとCPUは、絶対に走ってくるので風神拳。



破砕蹴を入れた後、後転してCPUとの距離をとる。

風神拳が入ったら、追い打ちで立ちRK。もし風神拳がカウンターで入っていたなら、この立ちRKで終わるのだが、通常だったらもう一回破砕蹴を入れなければならず、タイムは大きくロスしてしまう。



破砕蹴は1秒ないしは2秒ぐらいの時間をくう。

風神拳を入れた後の追い打ちを立ちRKだけに頼らず、⇨LP→⇨LK（ミドルキック）に変えると、カウンターに頼らなくても良くなるのだが、間合いの関係とかで入らないことがあるので、あまりお薦めはできない。

### 基本パターン② 開幕風神拳

開幕に投げを狙わず、風神拳を狙うパターン。先に書いたように、決して高確率では決まらないぞ（40%ぐらい）。

うまく風神拳が決まったとして、追い打ちは立ちRK。⇨LP→⇨LKはCPUが早く起き上がってしまうのでダメ。

立ちRKの後は当然破砕蹴。と、ここで起き上がり方にパターン①とは変化をつけて、前転クロスチョップで起き上がるのだ。

クロスチョップはガードさせるとひるむから、そこに立ちRP×2（鬼哭連拳の最後、レバーはニュートラル）を叩き込む。そして破砕蹴でジ・エンド。



開幕風神拳のヒット。どれだけ熱望することか。



⇨LK。いいんだけど、失敗することもあるから…。



風神拳で浮いたところに、⇨LPを入れて…、



前転クロスチョップでひるませたら…、



立ちRP×2が入る。間合いは多少関係あり。

投げから入るパターンが1ラウンド8秒台（カウンターなし）であるのに対し、この風神拳から入るパターンはなんと6秒台。しかも投げから入った場合の風神拳はガードもしくは反撃されて、途中でパターンが崩れることも有り得るが、開幕風神拳が入った場合のパターンは99%成就するぞ。ゆえに低確率であるにもかかわらず、開幕風神拳は狙う価値がある。

ではなぜ、投げから入った場合も、前転クロスチョップで追わないのか？それは最後の破砕蹴（骸割りでも）が入っても、1ドット残ってしまうからだ。結果的に後転して、走ってくるCPUを待ってるほうが早い。

## CPU戦へ導入（前半1～3ステージ）

CPUの序盤はガードが緩いというのは通例だが、鉄拳の場合それは下段攻撃のみに限定される。したがってポールの落葉、ミシェールの後掃腿は前半はほぼ100%の確率でくらってくれるのだ。

ところが風神拳は中段。そう、序盤に出てくるCPUは"そこまで"というぐらいキッチリとガードする。連発しても、2発目に当たってくれればいいが、3発ぐらいは軽くあしらってくれるだろう。


序盤のCPUは開幕風神拳をよくガードするから腹が立つ。

結局、序盤（1～3ステージ）は投げから入る。パターン①を採用したほうが賢明である。一応キングから始まった場合は、開幕風神拳が当たりやすくなることも知っておいてほしい。

また立ちRP×2で押していくという手もあって、うまく決まればカズヤにとっては夢のようなタイムも出せるぞ。

ただし、ほとんどカウンターですべてヒットしなければならず、確率の低さは開幕風神拳の比ではない。


立ちRP×2で押していく手は、かなり成功率が低い。早いけど。

## CPU戦へ導入（中盤4～6ステージ）

パターン①、②どちらを採用しても良い。どちらでもいいというのは少し雑だが、序盤がうまくいっていればパターン①を、失敗していれば②てな感じで、タイム調整をここで行ってほしい。

目安としては、5ステージを終了した時点で1分30秒以内。それなら2分台を狙っていけるだろう。


5ステージ終了した時点で、1分30秒以内が2分台の目安。

## CPU戦へ導入（終盤7～9ステージ）

ここまでくるとCPUは、かなり攻撃的。そうなると、まさに開幕風神拳の絶好の的だ。しかもカウンターもとりやすい。当然、パターン②で押していく。

ちょっと付け加えておくと、ポールが出てきた場合、意外に開幕風神拳をしっかりとガードする。しかしガードさせた後は、必ずと言っていいほど落葉がくるので、ガード後に風神拳を入れてやろう。


後半のポールは開幕風神拳をガードさせると…、


まず落葉がくる。ガード後に風神拳だ。

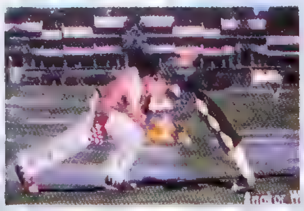
## 追い打ち不能のとき

風神拳が当たったら、絶対に追い打ちがかかるかというと、実は絶対とは言い切れない。

具体的には、キングのフランケンシュタイナー各種、ニーナのニールキック、ポールのあびせ蹴りをカウンターで当てると、浮き方が低くなり追い打ちが不可能になるのだ。

風神拳が上に押し上げようとする力が働いているのに対し、それらは下に押しつけようとする技で、相反してしまっているのが原因。


なにゆえに立ちRKが入らない。

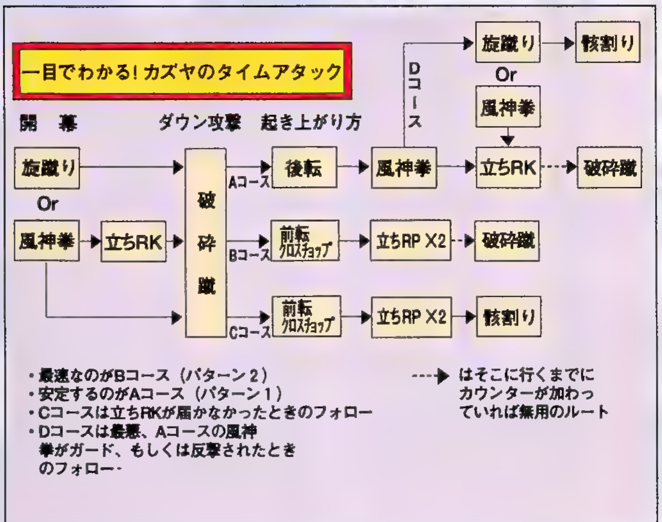

上→下、下→上の力がぶつかっているからさ！

この状態になったら、立ちRKはもちろん空振りするので出さず、すぐに破砕蹴を入れてパターン②を追おう。カウンターで入っているから、最後を骸割りにすればギリギリ終わらせることができるはずだ。

## パターンは進化するぞ！

現在のカズヤの最速タイムは2分10秒台。今にも1分台を出そうという勢いである。

ここで説明したパターンは、パターン①を1ラウンド7秒で計算して、全部うまくいったと仮定すれば2分06秒。もっとも、かなり運に頼っているから改善する必要があるだろうが、基本は間違っていないと思う。ここに書いてあることをベースに、自分なりにパターンを進化させていってみては？



# 最速を狙え! タイムアタック
# ミシェール・チャン

**威力が低いミシェールでも、このパターンを使えば2分台は確実だ!**

鉄拳チーム 東通社員G・Y・U

## タイムアタックに入る前に

ここではミシェールのタイムアタックを紹介するが、実際に攻略に入る前にタイムアタックに最も必要とされる要素を考えたい。

**タイムを縮めるために必要な要素とはやはり威力が高い技を、効率よく当てていくことだろう。**

しかし、ミシェールというキャラ自体全体的に技の威力が低めに設定されているので、その中で最も威力の高い技を当てるパターンを前提に話を進めていこう。

## 絶招通天砲をパターンに組み込もう!

さて、先ほど最も威力の高い技を当てると説明したが、**ミシェールにとって最も威力の高い技とはガード不能技・絶超天砲**である。

この技は他のキャラのガード不能技と比べても威力は低いほうなのだが、ヒットすれば相手を宙に浮かすことができるので昇り蹴りで追い打ちをかければ体力を半分ぐらい奪うことが可能。どうにかしてこの技をパターンに組み込みたい。

## 絶招通天砲につなげる技とは?

まず普通に絶招通天砲をCPUに出してみよう。十中八九当たらないハズだ。

そこで起き上がりに重ねることが考えられるのだが、普通に相手を転ばしてもコマンド入力の性格上（⇦⇦⬇Ⓟ）間合いが離れているために絶招通天砲は届かない。

つまり相手を転ばすことができ、なおかつ間合いが開かない技を使うことが絶招通天砲を当てるための絶対条件といえる。

まず思いつくのが昇り蹴り。しかし、昇り蹴りは10回中3回当たるかどうかなので却下。

もう一つの技は穿弓腿。この技は後掃腿がヒットしている間に入力することで出すことができる。幸い鉄拳のCPUは後掃腿によく当たってくれるので問題はない。ちなみに後掃腿→穿弓腿は遠いと連続技にならないのだが、CPUはなぜか連続でくらってくれるぞ!

## パターン完成!

さて、材料がそろったところで実際にタイムアタックに入ろう。

**まず後掃腿から穿弓腿につなげて相手をダウンさせる。**

次に絶招通天砲を相手の起き上がりに重ねる訳だが、ここが難しい。

**穿弓腿がヒットして着地した位置から少し前進してから絶招通天砲を入力するのだが、出現順によって入力のタイミングを変えなくてはならない。**

相手が起き上がり上段蹴りを出したところに絶招通天砲を当てるのが理想。

で、**絶招通天砲がヒットして相手が宙に浮いたらすかさず昇り蹴り（⬇RK）で追い打ちをかける。**少しだけ前進してから昇り蹴りを出したほうが当てやすいぞ!

昇り蹴りを当てた後は相手より自分のほうが先に着地するが、落ちてくる相手に空中でさらに追い打ちをかけることは不可能。そこはあきらめて**ダウンした相手に前掃腿を当ててKOしよう。**

**このパターンでうまくいけば5・9秒くらいでKOできる。ラウンド開始直後に後掃腿をいかに当てるかが勝負どころだ。**

## この出現順が理想

**このゲームのCPUはキャラに関係なく、面数によって起き上がるタイミングが違ってくるだけなので、1~7面までは後掃腿からのパターンでOK。**

ただし、**後半（特に7面）にニーナやポールが出てくると非常にやっかいなので、理想的なキャラ出現順と注意点を挙げておくので参考にしてくれ!**

**●STAGE1　ジャック**

**●STAGE2　ニーナ**

この2キャラは起き上がりが遅いので絶招通天砲の入力もかなり遅めでいい。1、2面のCPUはほぼ上段起き上がり蹴りを出すのでミスしないようにしよう!

目標タイム　25秒以内

**●STAGE3　カズヤ**

**面数に関係なくカズヤには穿弓腿の着地後に深く踏み込んでから絶招通天砲を入力しよう。**タイムは40秒以内。

**●STAGE4　ポール**

3、4面共に絶招通天砲へ



これが絶招通天砲。


後掃腿から……、


穿弓腿につなぐ。


ダウンしている間に絶招通天砲を入力。


相手が浮いたら昇り蹴り。



前掃腿でKOだ!


カズヤは深く踏み込もう!

入力を1、2面より早くしよう。タイムは55秒以内。
●STAGE5　キング
●STAGE6　吉光
3、4面より絶招通天砲のタイミングを早くする以外は同じ。タイムは1分30秒以内。
●STAGE7　ロウ
**ロウの場合はカズヤと逆に踏み込みを浅くすると絶招通天砲を当てやすい。**7面となるとCPUの起き上がりがかなり早いので注意しよう。
目標タイムは7面終了時で1分45秒だ

## ボスクラスには専用パターンで挑め！

ボスクラス（中ボスの州光とラスボスの平八）は起き上がりが非常に早いため、絶招通天砲を当てることは難しい。

そこで今までのパターンを捨てて、新しいパターンを作る必要がある。

しかし、起き上がりが早いということは次の技を短時間で当てることができるということなので、そこまで大技に頼る必要がないということだ。ここで無理してミスしてももったいないからね。

ではさっそくパターンを紹介しよう。

**吉光、平八共にラウンド開始直後に投げる。投げはRP・RKのフィシャーマンズスープレックスを使う。こちらのほうが少しだけ投げている時間が短いからだ。**

投げでダウンした相手の起き上がりに技を重ねるのだが、もちろん威力が高い技を使う。

**ここで使う技は斬捶。斬捶の後にLPを連打すると通天砲につながるので体力を半分ぐらい奪える。**

斬捶・通天砲の3段がヒットすると相手はまたダウンするので、**起き上がりにさらに斬捶→通天砲を重ねるとKO。**

このパターンは斬捶を重ねるタイミングさえ覚えれば非常に簡単で、1ラウンド7秒ぐらいでKOできるぞ！

## 州光・平八を投げるコツ

ボスクラスはラウンド開始直後に投げると書いたが、これは運次第なので多少時間がかかっても確実に投げる方法を紹介しよう。

**州光に対してはしゃがんで待ってハイキックをスカして投げるのが確実。**

平八の場合は特殊で、平八が技を出すタイミングを読んで**当て身投げのように投げを置いておくと投げられるぞ！**

## 理論値と目標タイム

1～7面までの理論値が5・9秒×2×7－a（カウンターの昇り蹴りでKOする場合もあるため）＝約1分20秒。そして8、9面は6・5×2×2で26秒。つまりALLクリアで1分46秒である。

しかし、実際はALLクリアで2分30秒が出れば合格だ。

1～7面は練習でかなりタイムも安定してくるが、ラスボスの平八を投げるということは運がからむので数をこなしてより速いタイムをめざそう！



投げてから…、



起き上がりに斬捶→通天砲を重ねる。



さらに斬捶→通天砲でKO！


平八を投げるためには運が必要！

## 通信対戦用ツインタイプ登場!




# セガラリー・チャンピオンシップ

AMR&D DEPT.#3

担当:ラリ〜〜〜スト　するずる

プロジェクターと、大きな筐体のみだったセガ・ラリーチャンピオンシップに通信対戦がすぐできる「ツインタイプ」ができた!

## ツインタイプ登場!

2つの筐体がひとつになったツインタイプの筐体が、セガラリー・チャンピオンシップにも登場することになった。

このツインタイプは、セガの通信対戦用として作られたスタンダード的な筐体で、デザインも、デイトナUSA、ウイングウォーなどで使われたタイプと同じものだ。

外見はそんな感じで、変わるところとすれば、このゲーム用にオリジナルの部品が追加されたり、ステッカーが張られたり、ボディの色が変えてあったり。

操作系も一見同じ。しかしツインクラッチ採用のハンドルは、新型である。




ズラリと並んだツインタイプの筐体。今年のAOUショーでも人気は抜群だった。

## 通信対戦は4人まで可能!

ツインタイプの登場は、通信対戦が可能ということを意味する。

このツインタイプを2セット用意することで、最大4人までこのゲームで通信対戦ができる。

ラリーというモータースポーツは、直接的な対戦があまりないものなので、やや違和感があるものの、やはりゲームである点、みんなでいっしょに楽しむ点から考えて、同時に同じフィールドを走れるというのもうれしい限りだ。

4人まで通信対戦ができるわけだが、もし3人で対戦した場合、面白い試みとして、残った1台のモニターに、3人で対戦している状況をいろいろな視点からライブ中継してくれるものがある。

実際にプレイをしているプレイヤーの画面(いつもマシンの後方からの視点)でしかギャラリーは楽しめない。

そんな不満を解消してくれるのが、その残ったモニターによるライブ中継だ。

ラリーというモータースポーツは、どうマシンをコントロールするかが面白い。

そのマシンの挙動が、違う視点で味わえる。見て、やって楽しめるゲームなのだ。






もちろんデラックスのタイプも通信対戦が可能。しかしこれ4台は、なかなかのスペース。

## ツインタイプ登場でさらに大ヒットへ

大きい筐体で、単体でしか存在しなかったセガ・ラリーチャンピオンシップであったが、ツインタイプの登場で、より市場に出回ることが確実となった。

今まで並ばないとできなかったところにこのタイプの発売は非常にうれしい。

さらに通信対戦ができるのだから、なおうれしい。

ゲームとしては、かなりシミュレーション的要素が多いため、走る中でのイベントはほとんどないが、車を純粋に速く走らせることが好きな人ならまったく問題なし！




最高4台まで。4人同時で対戦プレイができる。熱いぞ！

それは1人でやっても大人数でやっても同じ。

どれだけ速く走らせるテクニックを持っているかが勝負を決める。まあ運もあるけどね。

あとは、勝負どころを決めれば、運も転がってくる？

## 抜きどころはどこだ!?

### 初級

狙うならやはり難しいコーナーのあるところだろう。チェックポイント後と最終ロングカーブで抜け！



右、右とカーブが続くところ。スローインファーストアウトで抜く。



最終ロングカーブは、できるだけアウトから入ると抜きやすい。

### 中級

まずミスをしないことを第一条件とし、その中で、抜く場所を決めていく。

やはり、トンネル直後の左カーブとヘアピンがポイント。



見えにくい左カーブ。安全に進入すると抜けやすくなるぞ。

### 上級

道幅が狭いこのコースでもやはりミスは許されない。

勝つためには、安全に走ることを考え、勝機を待とう。

ポイントは、ナビゲーションマークが赤い3つのきつ～いコーナーだ！突っ込めー！



やはりこのヘアピンの突っ込み。相手のインをついてやろう。



ひとつめの赤いナビマーク。アウトから一気に進入してやろう。



ふたつめの赤いナビマークはヘアピン。かなり手前で減速！



3つめの赤いナビマーク。オンロードを走り、確実にいこう。

## ラリータイムアタック第1回集計結果発表！

## SEGA RALLY CHAMPIONSHIP TIME ATTACK COMPETITION



### なんとセリカばっかり！

3月1日から20日まで行われた第1回のラリータイムアタックの集計結果がまとまったので、ここで発表したい。

第1回のトップになったのは、青森にあるセガワールド青森でエントリーしてくれた佐藤雅之君だ。

タイムは2分43秒98。唯一43秒台を出した。

### まだまだ続くラリータイムアタック

残すところ2週間あまり。今なら参加しても遅くはないぞ！

参加方法は、セガ直営店に張ってあるポスターを見てね。初級、3周モードで勝負だ。

| ラリータイムアタック第1回集計結果 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 順位 | タイム | 車　種 | 名　前 | 店　名 |
| 1位 | 2'43"98 | セリカMT | 佐藤雅之 | セガワールド青森 |
| 2位 | 2'44"07 | セリカMT | 浜田ノリヤス | ハイテクランドブロンクス |
| 2位 | 2'44"07 | セリカMT | 川崎修也 | ハイテクランドセガシューター |
| 4位 | 2'44"08 | セリカMT | 碇谷真樹 | ハイテクランドセガブラボー |
| 5位 | 2'44"20 | セリカMT | 田辺昌之 | セガワールド成増 |
| 6位 | 2'44"48 | セリカMT | 林　義明 | ハイテクセガ金山 |
| 7位 | 2'44"50 | セリカMT | 吉原一禎 | ハイテクセガミス |
| 8位 | 2'44"67 | セリカMT | 大谷内勝幸 | セガロイヤル |
| 9位 | 2'44"77 | セリカMT | 神沢隆広 | ハイテクセガ渋谷 |
| 10位 | 2'44"93 | セリカMT | 小川浩安 | セガワールド静岡 |


WORLD HEROES
PERFECT
™
©SNK / ADK 1995


近日登場！
拳よ、新たな歴史を刻め！
NEO GEO

愛のコンシューマ・スポット

# コンスポ

## SFC エニックス 発売中 10800円(税別)

### 燃えろファイヤーって感じ

# 熱血大陸バーニングヒーローズ

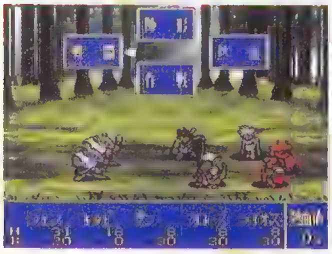


マルチシリナオゲームで、
しかもバーニングだぞ。

### プロローク

世界地図の南方に位置するバーニンガル大陸。戦争という言葉が語られなくなってから、戦場の華であった戦士…強き者たちは、子供たちの憧憬から外され、物語の中へ埋もれた。戦士なぞ夢想者のうつけ…と、親は子をたしなめ、子は親に安定を望む時代、突如天より魔が降り立った。天魔事変…この時、職業軍人ではあらがう術もなく、人々は常軌を逸した事変に驚愕するばかりであった。

「戦士アダム…我、天魔を滅殺す！」予想だにされなかった戦士の出現で、天魔事変は急速に幕を閉じた…。そして7年という短い時が経ち、戦士はふたたび物語の中に埋もれたが、その芽は細々と息吹つつあった…。





燃ゆりまくる男！その名はリュウ！

### まずは選べ。選べったらあ！

メインのキャラは4人。プレイヤーはこの中から好きなキャラをひとり選び、冒険の旅に出ることになる。その4人とは…。

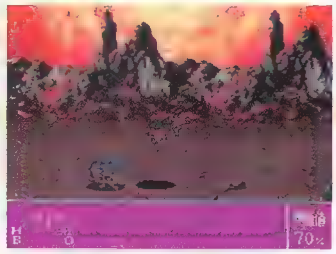
**リュウ**…真実を愛する捨てられっ子。自己中心的な人間が大嫌いで、独立心あふるる熱血ファイター。

**ライラ**…やたら明るい孤児。お金の大好きなお宝ハンター。

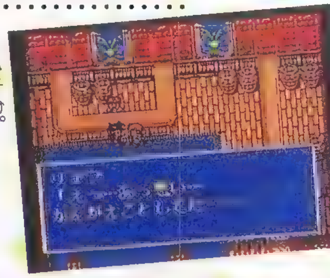
**ガオウ**…唯我独尊な乱暴者。自分の信じたものに突き進み、失敗するとあたふたする弾丸ファイター。

**ナーガ**…実は傷つきやすい、鎧と好奇心のカタマリ女。まじかるファイターである。

…なんか歪んでる人が多いと感じるのは気のせいかな…。まあいいや。とにかく、この4人はそれぞれ違う宿命を背負っている。つまり目的が違うのだ。町・ダンジョンで起こるイベントも当然変わってくる。しかも、初めに選んだキャラで冒険をクリアすると、「第2のキャラ（新キャラ）」が選べるようになる。ひとつのシナリオで違う立場のキャラによる冒険が楽しめるぞ。これによって人間関係の面白さも味わえるって次第だ。



熱血植良好。今に見てろ。



さいですか。

### いわゆるひとつの職業ちゃん

基本的にこのゲームに登場する人たちは、みなさんファイターなのだ。ただ、ファイターのなかにもいくつか区分がある。熱血ファイター、侍ファイターといった具合だ。つまりこのゲームでは職業は、キャラクターの性格を決めるものだと思ってほしい。力まかせな戦士もいれば、魔法にも精通した魔戦士もいるってこと。

## SFC メディアリング 近日発売 9800円(税別)

### "マジ"か?こいつはあ!

# 3D Ballz 3次元格闘ボールズ



登場キャラはすべてが球状、伸縮自在。
おまけに常識を逸した動きだはー！

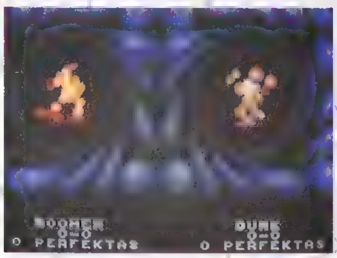
### おやくそくっ！ストーリーだ。

時は西暦30××年。異次元より万能神ジェスターが舞い降り、地球上すべての生命体に向けて言い放った。

「もし、この世界に私を倒すことのできる者がいたなら、そのものの願いをひとつだけ叶えてやろう」

そんな"悪魔のささやき"に誘われて、8人の勇敢でイカレた奴らが集まってきた。

舞台はジェスター・エリアに用意された摩訶不思議フィールド。そこに立つ者はすべて、球の集合体になってしまうという。しかもその球と化した肉体は、意志の力により伸縮や集散が自在にできるというのだ。













オープニングの曲はちとH。

### 8人のおバカちゃん

**ボカボカ**…原始人。棍棒が武器。

**ブーマー**…ピエロ。大身軽。冷たい瞳。

**ダンク**…ウェイトリフター。怪力な人。

**ターボ**…格闘家。礼儀の味方。空中浮遊が可能。

**ゴーリキ**…力士。張り手と投げの強さに定評がある。

**ゴロー**…猿。空中を綱渡りできる。

**ミューミュー**…バレリーナ。唯一の女子キャラ。

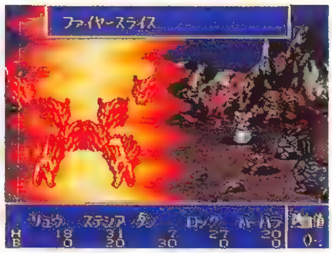
**クラッシャー**…サイ男。のろい。破壊力は大信用。






## ソウルカラー!!

これは、各キャラクターが生まれながらにして持っているもので、自分の使える魔法の性格が決まるという、極めてジューヨーなやつ。例えば「情熱の赤」は火の魔法を司り、「怒れる茶」は地の魔法を司る。これらの力を使えるとともに、その系統の魔法には抵抗力もあるのだ。

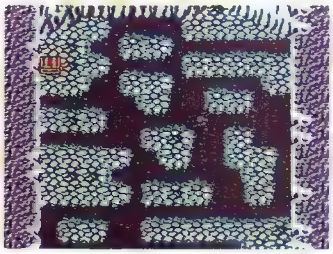



情ぉ～熱ぅ～♪のぉ～…。

## 戦闘-陣形をしいていきたい

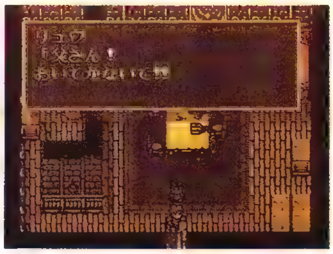
4つの型、全部で136種類ある陣形を使いこなすことは、ゲームクリアのためには避けて通れない道である。これらは主人公がレベルアップするか、宝箱からアイテムとして手に入れるかして増えていくのだ。

で、主人公は戦闘時にダメージを受けると熱血値がたまっていき、それが100パーセントに達すると掟破りの大技「バーニングドラゴン」を召喚することができる。見た目も攻撃力も、まさにバーニングー「撃つがよい、撃ってくるがよい!」状態必至だ。なんかズルイぞぉ。



目指すはお宝!うひひ。

## 遊び倒そう!



結局、4人キャラは選べるものの、それらすべてのストーリーが複雑にからみあって大きな物語になっている。だから、1人クリアしたからといってやめてしまうのは愚の骨頂といえるし、もったいない。やり始めた以上、全キャラクリアは義務なのだ!遊び倒せー。(マウント25)

以上8人がジェスターワールドに挑む変な人たちだ。これ以外にもジェスター四天王、ジョーカーが控えている。怖い。

## 自らの肉体を球体にかえ、8人の戦士は闘いの舞台へ!

「ジェスターワールドに立つ者はすべて球体になってしまう」という、プログラム上なんか都合のいい気がする状況のため、登場キャラはみんな球の集合体。これがしかし良く動く。

キャラごとの特徴も良く出ていて、猿は猿らしく、サイはサイらしく、ピエロはまさにピエローといった感じなのである。特にピエロの技のひとつに、相手キャラをボール状にして玉乗りをするというのがあるのだが、これが悔しいほどにナイスな動きなのだ。**「てんめえ～、このピエロォ～!"潰す"ぞ!?コラァ」**などと「特攻の拓」的セリフをはきつつも、玉にされてころがされる俺。コロコロコロ…。なんかほほえましいでしょ。

## リプレイせよ

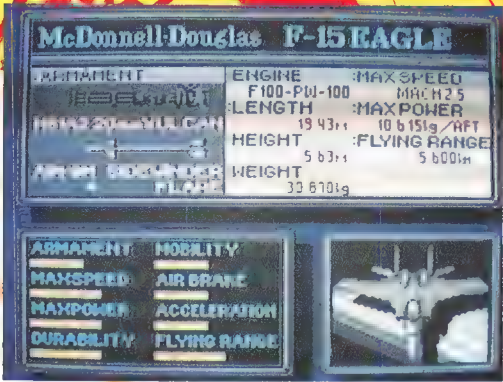


このソフトの売りの一つに、リプレイモードがある。これはVS MANとの試合内容を再現するもので、視点、ズームイン、ズームアウトが自由自在に変更できる。しかも何度でも再現可能だ。相手の癖や、自分の弱点を探すには最適っしょ。

## くやしいナリ～



ところでこのゲーム、キャラの技の名前を決めるのに各メディアから募集したらしい。ところが、なぜか我がゲーメスト編集部はそれに参加していないのである。メディアリンクさん、次にこういうことをやるときには、ゼヒとも私、マウント25にお知らせください。プリーズ。(レザ夫)




# コンスポ

SFC　アスミック　発売中　9800円(税別)

## 飛びます飛びます
# スーパーエアダイバー2

©1995 ASMIK

気分は風間真ってか!?

### すばらしきヒコーキ野郎

男子って、幼児期にはなぜかヒコーキに憧れをもってしまうものだよね。なりたい職業ベストーには、大抵ヒコーキのパイロットってのがあったものさ。

もっとも、その後もヒコーキに憧れを持ち続ける人もいるだろうし、別のものに興味が移っていく人もいるだろう。僕なかはマニアじゃないけど、今でもやっぱし好きだね。性能がどうとかいうんじゃなくて、「見た目」なんだな。プラモとかも良く作ったものだ。

ちなみに一番好きなヒコーキはF-16ファイティングファルコン、これだね。異様なスタイルは超インパクトがあったし。彩色もハデだし。

でも、それは確かに人を殺す"兵器"には違いなくて、僕のじいさんに戦闘機がカッコいい、って言ったら、なんか複雑な顔していた。わかる。そりゃそうだ。だけど、単純にデザインがカッコいいって言ってるワケよ。GUNにしてもナイフにしても、機能じゃない別のものに魅力を感じるからハマる人がいるんじゃないかな。どうでしょう?




キヨ点をおさえるのだ。

### そしてゲームだ

一口で言うと、「戦略型3Dシューティングゲーム」。

マップ上で自分のコマを進めていき、敵の拠点を攻めていく。敵機と撃ち合う空中格闘と、地上施設との攻防の地上攻撃戦がある。

敵機とのバトルは、結構シビア。ミサイルを使えば簡単に撃墜できるけど、それはお互い様。向こうが先に撃ってくると、すわ大変！即、回避行動レッツゴーだ。地上戦は地上から撃ちだされる弾をよけつつ、ターゲットをしとめろー、というもの。なかなか思い通りにターゲットに撃ち込めないので、こちらもムズイのだ。



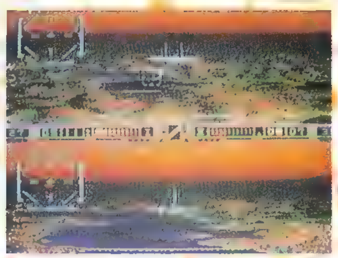
レーダーに注意！

### 自機は2種類

ちょっち少ない気もするが、自機は「マグダネル・ダグラス F-15イーグル」と「ダッソー・ブレゲーMIRAGE2000」のどちらか。人気な機種らしいけど、僕はどっちもそんなに好きじゃなかったりして。マニアな人たちにはどうなのかな。

やっぱし機種をもっともっと増やして、爆撃機とかヘリコプターとか、変化に富んだ機種を選べるようにしてほしいのだ。無理？

（エリー・ハッチ）



2Pモード発動！うひ。

## アーケードからの移植ソフト

| | | |
|---|---|---|
| **メガドライブ** | | |
| 5月 | モータルコンバット II 究極神拳　アクレイムジャパン（スーパー32X） | 価格未定 |
| 95年内 | ウイングウォー　セガ　（スーパー32X） | 価格未定 |
| 発売日未定 | サムライスピリッツ　ビクターエンタテインメント（CD-ROM） | 価格未定 |
| **セガサターン** | | |
| 4月1日 | デイトナUSA　セガ | 6800円 |
| 5月 | スーパーリアル麻雀P V セタ | 価格未定 |
| 5月 | 極上パロディウスだ！デラックスパック　コナミ | 価格未定 |
| 95年内 | ツインビー対戦ぱずるだま　コナミ | 価格未定 |
| | バーチャレーシングサターン　タイムワーナーインタラクティブ | 価格未定 |
| | 水滸演武　データイースト | 価格未定 |
| | ヴァンパイア　カプコン | 価格未定 |
| | X-MEN カプコン | 価格未定 |
| 発売日未定 | ダライアス外伝　タイトー | 価格未定 |
| | レイフォース　タイトー | 価格未定 |
| **プレイステーション** | | |
| 4月下旬 | ヴァンパイア　カプコン | 5800円 |
| 5月 | ナイトストライカー　ビング | 価格未定 |
| 6月下旬 | 海底大戦争　エクシング | 6800円 |
| 発売日未定 | 豪血寺一族2　アトラス | 価格未定 |
| | X-MEN　カプコン | 価格未定 |
| | スターブレードα　ナムコ | 5800円 |
| | エースコンバット　ナムコ | 予価5800円 |

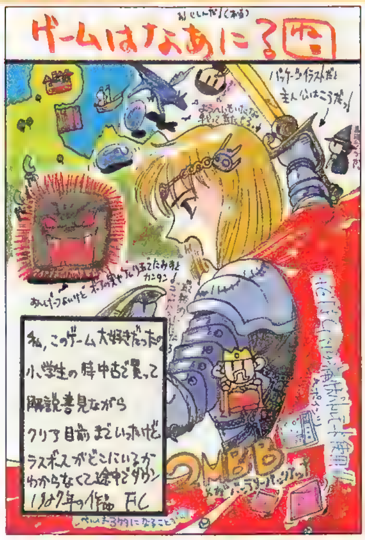
飛鳥の

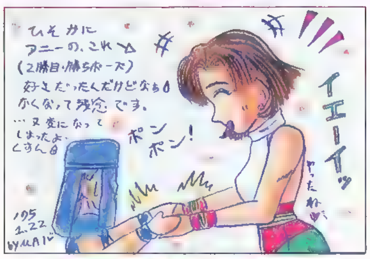
## クイズ ゲームはな〜に 読者版

先日DQをクリアしました。今はDQをやってます。音楽の良さに大感激！

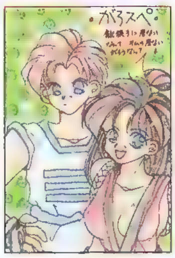
さて今回の問題、絵心タップリのこのイラスト、ゲームは何でしょう？

前々回の答えは「クインティ」でした。



豪3、出るといいね！



武ピー鉄ピーならいるぞよ。




こいつも続編希望だい！



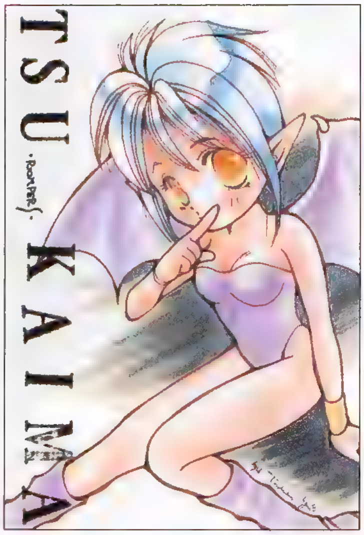

俺様はセッツアーだな、やっぱし。

採用者、正解者には抽選でテレカをプレゼント。

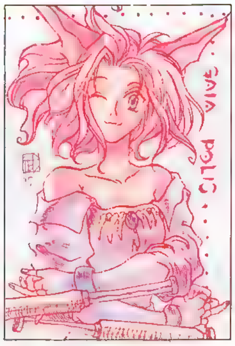


# ゴージャス突発企画　桃色アイランド

つー訳で、今回は艶っぽいイラストを集めてみましたー。うむ。セクシーニュークリアボム!!

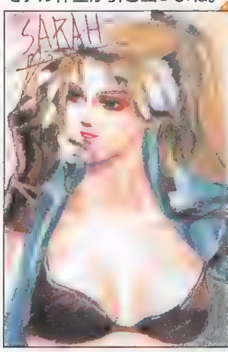



➡(大阪府　竹井床さん)
☆ロンパーツに出演した使い魔さん。さわるとキ・ケ・ン。



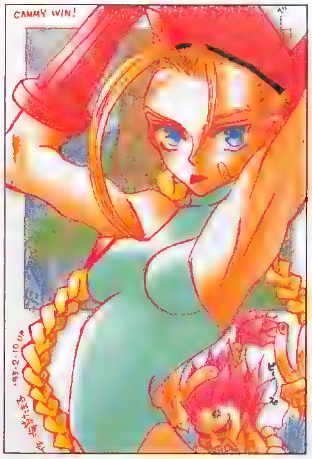
⬆(福岡県　武術師さすけさん)
☆オキテ破りの体育会系妖精(フェアリー)のエレイン。それにしても妖精って露出高いのはなぜ?

⬇(茨城県　堀之内琉珂さん)
☆2Pカラーが人気みたい。モデル体型が引き立つよね。




## ゲーメストアイランド2段返し

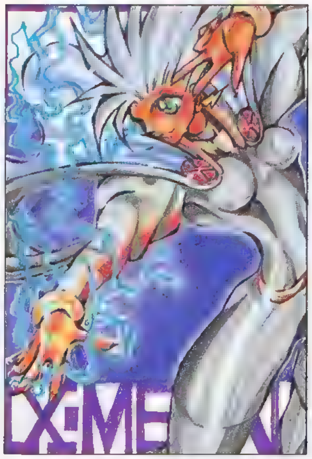
ゲーセンが24時間営業だったらいいなぁ、と思う読者は多かろう。知ってる人も多いと思うが、ゲーセンの営業時間は「風営法」という規定により定められとるのだ。これにより24時間営業ができない訳、残念。でも実際に24時間営業に戻ったら、私はマッハで金欠、トホッ!



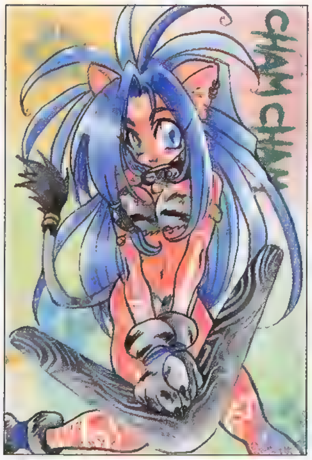

⬆(東京都　海苔たま子さん)
☆ハート・スレンダー。しなやかさが強さ。




⬆(兵庫県　JIMMYさん)
☆ふとした表情(かお)が、華の様に似て。




⬆(徳島県　けものさん)
☆ボディスーツにマント…実際見たらスゴイかも。




⬆(長野県　一条トキオさん)
☆アレンジ効いてます。南国娘はお色気必携。



➡(東京都　アストラル定光君)

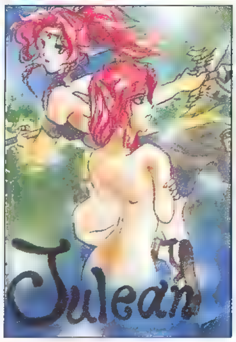
やあ、みんないい子にしてたかな?よい子のみんなには、ベリーでグッドなお知らせだ。悪い子のみんなはシッポを巻いて北北東へ退却したまえ。

さて、本題。ゲーメストでは、ついにヴァンパイアハンターのムックの発刊を決定した。となれば、アイランドハガキの大募集だ。今回はテーマ部門と自由課題の2部門だ。テーマ部門は**着せ替え!!モリガンさん**。今回勝利ポーズにボディコン(仮称)とバーテンさん(超仮称)が加わったモリガンに色々な服を着せてみちゃおう!!というイラストコーナーだ!!燃える!!自由部門は何でもあり。イラスト、文章どっちもOK。カラー、モノクロも自由だぞ。ちなみにモリガンの着せ替えは、勝った後パンチ三つ、キック三つ同時押しで見られるぞ。(広報担当・ミョッキー松井)



⬆(福岡県　いかみはじめ君)
☆お色気といえばこの人。商売ガラね。

⬇(埼玉県　プーさん)
☆ジュレーンとは通好みな…。陽のイリアナに対して、陰のジュレーンだよね(どっちも日陰者って説も…)。






# バーチャ2ムック&ビデオ発売記念テレカ発売！ビデオにムックにテレカ、全部集めろ!!


アキラ
価格1200円　送料：A
通販番号：SG-1


ジャッキー
価格1200円　送料：A
通販番号：SG-2


サラ
価格1200円　送料：A
通販番号：SG-3


ラウ
価格1200円　送料：A
通販番号：SG-4


パイ
価格1200円　送料：A
通販番号：SG-5


ウルフ
価格1200円　送料：A
通販番号：SG-6


ジェフリー
価格1200円　送料：A
通販番号：SG-7


カゲ
価格1200円　送料：A
通販番号：SG-8


バーチャファイター
価格1200円　送料：A
通販番号：SG-9


VF2アキラ
価格1200円　送料：A
通販番号：SG-11


VF2ジャッキー
価格1200円　送料：A
通販番号：SG-12


VF2サラ
価格1200円　送料：A
通販番号：SG-13


VF2ラウ
価格1200円　送料：A
通販番号：SG-14


VF2パイ
価格1200円　送料：A
通販番号：SG-15


VF2ウルフ
価格1200円　送料：A
通販番号：SG-16


VF2ジェフリー
価格1200円　送料：A
通販番号：SG-17


VF2カゲ
価格1200円　送料：A
通販番号：SG-18


VF2シュン
価格1200円　送料：A
通販番号：SG-19


VF2リオン
価格1200円　送料：A
通販番号：SG-20


バーチャファイター2
価格1200円　送料：A
通販番号：SG-21

※ここで紹介しているテレカは試作品のため、実際の製品と多少仕様が変更される場合があります。御了承ください。

## 新作Tシャツ1800円!

●春先から夏に向けて、読サビはTシャツをわんさか作っていくぞ!!また、みんなが欲しいTシャツのリクエストも受け付けているので、「こーんなTシャツ欲しいです～」係まで希望があったら送ってね！




鉄拳Tシャツ
価格1800円　送料：E
通販番号：N-1

豪鬼Tシャツのみフリーサイズで、他の白地のTシャツにはMとLがあります。注文をくれるときにはサイズを記入してねー



真侍Tシャツ
価格1800円　送料：E
通販番号：SS-105




豪鬼Tシャツ
価格1800円　送料：E
通販番号：C-71

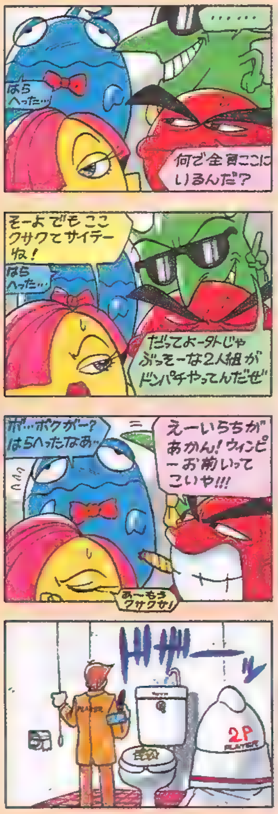



クララTシャツ
価格1800円　送料：E
通販番号：AT-6




ダラ外Tシャツ
価格1800円　送料：E
通販番号：TA-1

※真侍魂・ダラ外・鉄拳はフロントプリント。残りはバックプリントです。また、写真と実際の製品は多少異なる場合があります。御了承ください。




## ゲーメスト関連雑誌の通販受け付けます

★あまりにも要望が強いので、ゲーメスト関連の本も通販を受け付けることになりました。
ただ先に言っておきますが、通販で注文すると送料が本の価格にプラスして必要になってしまうので**本屋さんで注文してくれたほうが安く買えるんですよ…。**
では、そのやり方をば…注文方法は他のグッズと同じく、商品名（はっきりとタイトルや号数など、分かることすべてを記入してくださいね。例えば、ゲーメストのバックナンバーだったら、ゲーメストバックナンバー、No.○、△年×月号。増刊号だったら、No.○、△年×月号増刊、タイトル。ムックなら、ゲーメストムックVol○、通販番号、タイトル。といった具合で）、価格、冊数を記入してください。
ゲーメストバックナンバーのリストは、本誌の152〜153ページを参考にしてください（注・バックナンバーリストに書いていないものは在庫はありません）。また、増刊号&ムックも同じく216〜217ページで紹介しているので、そちらを見てくださいね。
さらに…雑誌という物品の流通の性質上（古いものは特に）、多少汚れていたりするときがあります。細心の注意はしていますが、何とぞご理解のほどよろしくお願いします。
最後に、ご注文の際はお手数ですが、他のゲームグッズとは別に本だけをまとめた形で申し込んでください。
送料は、一律Eの500円です。

## 大人気の春麗コスプレコスチューム！ あせらずとも商品は逃げないから、きちんとサイズと色を記入して注文だ!!

# 春麗コスプレコスチューム 君も着る?



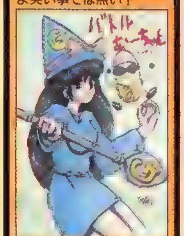
（東京都　某ライター）
※ゲーメストライターも着用している、春麗コスプレコスチューム。ファンレター待ってまーす♡※特典の頭飾と今回使用しているものは違うらしいです。

**春麗コスプレコスチューム**
価格各35000円　送料：E
通販番号
CT-A（青地に黄線）
CT-B（黒地に黄線）
CT-C（桃地に黄線）
CT-D（緑地に黄線）
CT-E（紫地に黄線）
CT-F（黄地に桃線）

★レオタード製作では有名なメーカー「**チャコット**」がゲーム業界に旋風を巻き起こした!! 一応女の子のためにつくられたもので、サイズは**M**（身長150〜165cm　B77〜88　H84〜94）と**L**（身長160〜175cm　B84〜94　H89〜99）の2種類がある。次に、色数だが、A〜Fの6種類で、**A**：ブルー地にイエローライン（写真のがこれ）**B**：黒地にイエローライン、**C**：ピンク地にイエローライン、**D**：グリーン地にイエロー、**E**：パープル地にイエローライン、**F**：イエロー地にピンクラインが用意されている。さらに今なら特典として、頭飾（リボン）も付いてくるのだ!!
ただし、このコスチュームは、**受注生産なので注文をもらってから、1カ月半弱ほど時間がかかってしまうので、注意してくれよ！**価格はちょっと高めの35000円。サイズの表記を忘れずに！

### 今月のむーちゃん

いつもよりも、さらにスペースがピンチ！いよいよ笑い事では無い?




（大分県　猫背遊子郎君）
ゲー太郎がドングリみたいやね…



（千葉県　文月美和さん）
蛍光マーカーは印刷に出にくいから気を付けた方が良いよ。



（千葉県　さんさんさん）
今こそ小さいが、当初はむーちゃんと同じ大きさで今の頭身だったのだよ。



サムライロゴTシャツ
特価1800円　送料：E
通販番号：SS-46
バックプリント



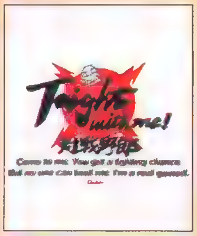
サムライTシャツ
特価1800円　送料：E
通販番号：SS-45
フロントプリント



スーパーストIIXTシャツ
特価1800円　送料：E
通販番号：C-39
フロントプリント



X最強Tシャツ
特価1800円　送料：E
通販番号：C-43
フロントプリント




対戦野郎Tシャツ
特価1800円　送料：E
通販番号：W-6
バックプリント

### フェア特典！

フェア期間中にTシャツを2枚以上注文すると、ゲーメストのカックイイオリジナルステッカーをプレゼント！



## ゲーメストTシャツフェア開催!!

●なんとなんとなんと！新作Tシャツの発売に合わせて、今まで発売されていたTシャツ各2300円から2500円を、すべて1800円に値下げして販売します!! 今までちょっと高めで手を出しづらかったケド…といった人、これからビシバシ買うつもりだった人など、いろんな人がいると思うケドここで一気に揃えてほしいぞ。



餓狼伝説Tシャツ
特価1800円　送料：E
通販番号：W-7
フロントプリント



スーパーストIITシャツ
特価1800円　送料：E
通販番号：MT-7
フロントプリント



餓狼伝説SPTシャツ
特価1800円　送料：E
通販番号：SS-63
フロントプリント　※品薄です




テリーTシャツ
特価1800円　送料：E
通販番号：SS-8
フロントプリント



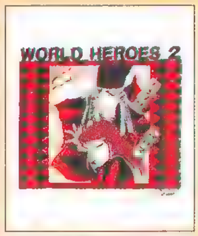

東Tシャツ
特価1800円　送料：E
通販番号：SS-10
フロントプリント



JETTシャツ
特価1800円　送料：E
通販番号：A-11
フロントプリント



マッドマンTシャツ
特価1800円　送料：E
通販番号：GA-4
フロントプリント




W・H2歌舞伎者Tシャツ
特価1800円　送料：E
通販番号：GA-3
フロントプリント

# Tシャツ全品1800円に値下げ!

※サイズはすべてフリーサイズ。対戦野郎Tシャツとサムライロゴシャツだけバックプリントで、他はすべてフロントプリント。餓狼伝説SPTシャツは品薄なので、早い者勝ちだぞ!!

## ゲーメストビデオ最新作&新譜登場 バーチャ2ビデオ・4月20日発売!! 鉄拳ビデオ&LD・4月21日発売!! 今から注文すれば、ちょうどいい感じだね!さくっと注文してくれよ!!




| バーチャファイター2ビデオ |
|---|
| 価格4800円　送料：H |
| 通販番号：GV-15 |
| 付録：56P特別解説書 |




| 鉄拳ビデオ |
|---|
| 価格4800円　送料：H |
| 通販番号：VIVL-147 |




| 鉄拳レーザーディスク |
|---|
| 価格4800円　送料：H |
| 通販番号：VILL-102 |




| マリオンテレカ |
|---|
| 価格1200円　送料：A |
| 通販番号：PK-2 |

## ナコルル人形シリーズ発売中

上は74歳から下は4歳まで、今までのグッズの中でも最長の購売層を持つ（アンケート参照）製品。幾多の人に喜んでもらえてうれしい限りです。さらに頑張りますので、読者サービス部を応援してくださいね!!

### 紫ナコルル人形

★赤ナコルルとセットで買ってくれた人だったら分かると思うケド、ちゃんと肌の色も違うのだよ。



| 紫ナコルル人形 |
|---|
| 価格7000円　送料：E |
| 通販番号：SS-100 |

### EDナコルル人形

★人形本体は赤ナコルルと同じタイプのものを使用していま～す。赤ナコルルとセットでそろえてくれるとうれしいな。



| EDナコルル人形 |
|---|
| 価格7000円　送料： |
| 通販番号： |

### 赤ナコルルドレスセット

★赤ナコルルの服・小物類のみのセットです。読サビ特価で、希望小売価格3500円を2980円にて販売!




| 赤ナコルルドレスセット |
|---|
| 特価2980円　送料：E |
| 通販番号：SS-104 |

### 紫ナコルルドレスセット

★赤ナコドレスセットと同様に、この商品も読サビ特価2980円で販売します。




| 紫ナコルルドレスセット |
|---|
| 特価2980円　送料：E |
| 通販番号：SS-101 |

### EDナコルルドレスセット

★他のドレスセットと同様に、この商品も読サビ特価の2980円で販売します。




| EDナコルルドレスセット |
|---|
| 特価2980円　送料：E |
| 通販番号：SS-103 |

## かばんにぶらぶらさせてね! ゲーメストキーホルダー

**スーパーリアル麻雀シリーズキーホルダー**
●各980円　着色済み　全高約8cm



| らぶりぃしょう子 | らぶりぃ香澄 | らぶりぃ未来 | らぶりぃ愛菜 | らぶりぃ悠 | らぶりぃ香織 | らぶりぃみづき | らぶりぃ綾 | らぶりぃ晶 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 価格980円　送料：E | 価格980円　送料：E | 価格980円　送料：E | 価格980円　送料：E | 価格980円　送料：E | 価格980円　送料：E | 価格980円　送料：E | 価格980円　送料：E | 価格980円　送料：E |
| 通販番号：ST-11 | 通販番号：ST-13 | 通販番号：ST-12 | 通販番号：ST-14 | 通販番号：ST-15 | 通販番号：ST-16 | 通販番号：ST-19 | 通販番号：ST-18 | 通販番号：ST-17 |

## 読者サービス部 通信販売 お申し込み方法

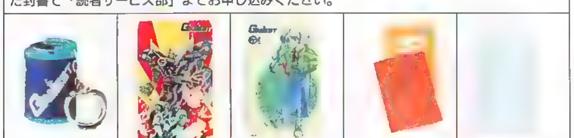
●読者サービス部の通信販売は本誌に付いている郵便払込通知票か郵便局の払込通知票でお申し込みください。
　※現金書留・銀行振込・電話でのご注文は受け付けておりません。
●ご入金後から商品のお届けまで20～30日ほどかかります。1カ月たっても商品が届かない場合には電話でご確認ください。
●返品はお届けの商品が不良品か配送中の破損以外、交換を受け付けません。
●価格はすべて税込みです。
●ご注文の際には必ず、住所・氏名・電話番号・商品名・商品番号をはっきりとお書きください。

| 送料 | | | |
|---|---|---|---|
| A | 何個でも……100円 | D | 3個まで……200円 |
| | | | 4個以上……400円 |
| B | 2個まで……100円 | E | 何個でも……500円 |
| | 3個以上……400円 | F | 何個でも……800円 |
| C | 1個なら……200円 | G | 単品発送……800円 |
| | 2個以上……400円 | H | 何個でも ……(サービス)無料 |

◆たくさんの商品を買った場合は、その中の送料で一番高い送料を送ってください（単品発送の商品は別扱いになります）。
例：都築ナコルルテレカ1枚 ……100円(A)
龍虎2おとめ～ずポスター1組(単品発送品) ……800円(F)
ナコルル人形3体 ……500円(E)
極パロレポパ2冊 ……400円(C)
以上の商品を、一括注文された場合の送料はF+E=1300円となります。

### ゴールドチケットサービス

通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封し、住所・氏名・年齢・電話番号を記入した封書で「読者サービス部」までお申し込みください。



①コインホルダー：10点　②ゲレンジャーテレカ：20点　③吉崎観音テレカ：20点　④システム手帳：30点　⑤ゲーメストプレスTシャツ：40点

**郵便振替口座番号:00150-4-98420 株式会社 新声社**
**お問い合わせ先:読者サービス部 ☎:03-3293-9326(月～金:AM10:00～PM5:00)**

### 毒錆戦闘員の叫び

読サビ超獣 バカモンガー
ガメラに♡♡（ラブラブ）赤チャチャのLDも買ったし、もー誰も俺様を止められぬ!は～～～っ!!



う・う・う…新作Tシャツを注文してくれたみんな、ゴメンよ～。実は新作Tシャツの地色が白いものはサイズが2通りあって、MかLのどっちかを聞くのを忘れてたんだよ～。今から白地のTシャツを注文くれる君は、サイズを書いて注文してほしい!よろしくお願いモンガ～～～!!

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。

また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。

（郵政省）

| 02 | 東京 |
|---|---|

# 払込取扱票

通常払込料金加入者負担

口座番号（右詰めにご記入ください）

0 0 1 5 0 — 4 — 9 8 4 2 0

金額 千 百 十 万 千 百 十 円

加入者名 株式会社　新声社 DSB 15

料金　特殊取扱

| 商品番号 | 商品名 | 数 | 商品番号 | 商品名 | 数 |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | 送料　円 |

通信欄

払込人住所氏名（郵便番号　　）住所・氏名はフリガナをふってください

（電話番号　—　—　）

裏面の注意事項をお読みください。（郵政省）

受付局日附印

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

## 払込票兼受領証

口座番号 0 0 1 5 0 — 4 — 9 8 4 2 0（右詰めにご記入ください）

通常払込料金加入者負担

加入者名 株式会社新声社 DSB 15

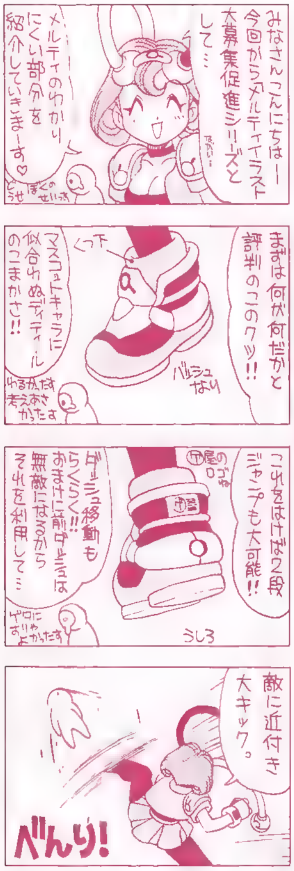
金額 千 百 十 万 千 百 十 円

払込人住所氏名

料金　円

受付局日附印

特殊取扱




# ゲ屋瓦板

第60号　1995年　4月15日　土曜日
天下一ゲーマーの店マルゲ屋発行

## 気がつけば春まっさかり!Tシャツシーズンの到来!!新作Tシャツ続々発売だ〜っ!!

4月後半のフェア&イベントのお知らせ。

**月間イベント決勝は29日ハンター30日餓狼3**

エントリーはもうできた? まだのキミはゲ屋へGO!!対戦で5人勝ち抜けば決勝大会へエントリーできるからね。キミだけのハイパーテクニックでギャラリーのみんなをびっくりさせちゃえっ!

**サイン本&サイン色紙フェア　4/11〜。4/20**

期間中、ゲーメストコミックスを買ってくれたキミには、コミゲでおなじみの先生方のサイン本orサイン色紙が当たっちゃうぞ。それに加えてコミックス一冊でスタンプカードにスタンプ一個をサービス……

このチャンスを逃すと一生後悔しちゃうかもっ!?

くわしくは各店に問い合わせてね♡

**同人誌フェア　4/21〜5/20**

冬と夏の間にゲ屋でも同人誌フェアをやっちゃうぞー!

東京店では同人誌お買い上げ千円でスタンプ一個のサービスを、大阪店では同人誌コーナーをいつもよりどどーんっと大きくして待ってまーす♡

同時に同人誌の委託も受付中。くわしくは各店にお問い合わせ下さい。お待ちしてまーす!

**4月の新刊情報。コミックスフェアもヨロシクね!**

4日鉄拳ムック
10日　PVアンソロジー
ヴァンパイアアンソロジー②
24日ヴァンパイアの謎
25日真サムライ四コマ②
学園の守護者
龍虎の拳2①
ギャラクシーファイトムック
20日にはゲーメストビデオ、バーチャファイター2も発売。ぜーんぶ要CHECKだよ!

**真待魂大会上位3名!!**



3月21日に大阪店で行なわれた久々の真待魂。左から、2位のナコルル使いの山口くん、優勝者のガルフォード使いの桶谷くん、同じくガルフォードで3位の西峯くんだ!!

## ■4月下半期のイベントスケジュール

| 開催日 | 東京内神田店 | 大阪上六店 |
| --- | --- | --- |
| 15日(土) | **餓狼伝説3ゲーム大会** お待たせせっ。シリーズ最新作餓狼3の大会でーす!! もう使用キャラは決まってる? | **マッハブレイカーズゲーム大会** |
| 16日(日) | **タイムボカンゲーム大会** 個人的にはクワガッタンが好きだけど、あなたはどの機体でやる? | **アウトフォークシーズゲーム大会** ん〜あのお猿がたまんないよねー目指せっトップヒットマン!! |
| 22日(土) | **鉄拳ビデオ発売記念ゲーム大会** ビクターより発売される鉄拳ビデオもヨロシクってコトで大会やりまーす♡ | 15日東京店と同内容 **餓狼伝説3ゲーム大会** |
| 23日(日) | **バーチャファイター2ビデオ発売記念ゲーム大会** ついにっゲーメストビデオにVF2の名がっ!!こいつはスゴイぜっ。という大会なのだ♡ビデオもヨロシク! | 東京店と同時開催 |
| 29日(土) | **月間イベント ヴァンパイアハンター5人抜き決勝 大人気のヴァンパイアハンターキミはもうエントリーできたカナ?** | 東京店と同時開催 |
| 30日(日) | **餓狼伝説3　5人抜き決勝** 4月の期待NO1イベント。ついに決勝エントリーはまだまだ受付中。がんばって勝ち抜いてね。 | 東京店と同時開催 |

## 大阪よろず上六通信!

**新しい生活にはもうなれたかな。ゲ屋では、夏にむけてイベントをガンガン開催するぞ!!**

新作ゲームがたくさん発売されたけど、みんなゲーメストで攻略しようね。

**●今月のおすすめ**

4/25〜5/31
「Tシャツフェア開催決定!」
今年の夏はゲーメストTシャツでバッチリきめよう!!
●鉄拳●豪鬼をはじめ、NEWTシャツが続々登場。
価格はそれぞれ1800円。さらに期間中は今までのTシャツも全部1800円に値下げするのだ。今まで手の届かなかったカッコイイあのTシャツもついにキミの手にっ!!新旧ともヨロシクッ。
「新作ゲームのグッズも登場!」
VF2、ヴァンパイアハンター、餓狼伝説3などのグッズが続々発売されるぞ!!

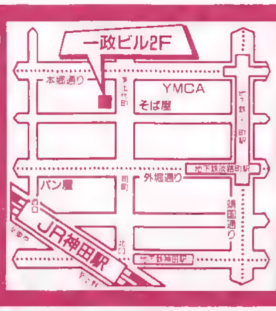
**●大阪店のおすすめ同人誌**

「真サムライスピッツ」
真サムのギャグ本。かわいいキャラとネタの濃さがグッド!!
「CARAMEL BOX」
あの「はまりすと」のあいざわひろしさんの再録イラスト集1。昔からのゲーメスト読者に特におすすめ!!
「密林果汁3」
いつもながらかなりキツイ18禁本。1、2も在庫あります。
「色欲法華弾3」
リムルルが表紙の18禁本。かなり凄いよ。

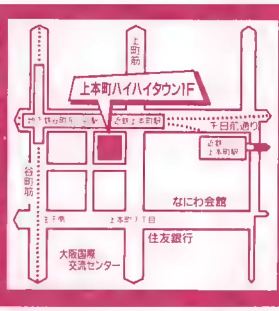
**●大阪店では、RPG・メタルフィギュアのフェアをやっています。**特典もあるので店頭で聞いてね!!







佐竹雅昭のいま、熱くなれ!!コーナー

# 天使万歳ふたたび

第26回

王子もふと一息つく、のどかな春の日となりました。次の闘いに向け、今こそ英気を養うとき。ハンターでもガロ3でも殿様2でも、時間を気にせず心ゆくまで堪能してほしいものです。

文・4コマ
佐竹雅昭




（東京都 成増太郎君）




## なんでや!?

ゲームをするにも多くの機種が出すぎて、どの機種で遊ぼうかなと考えてしまう。

こうなったらゲームセンターへ久しぶりに行ってみるかと思い、帽子をかぶってマスクを付けて家を出た。

途中コンビニによってゲーメストを立ち読み、どのゲームが流行っているのかをチェックしながら、入れ歯に付かないガムを買った。

ゲーム中にはガムは必需品である。

特にシューティング系をプレイするときには、口のなかで思い切り早く「クチャクチャ」と噛んでリズムを取るのに大切なのだ。

私の場合は、空手の試合を百戦以上も戦っているため、歯もなくなってしまい、今では前歯4本は入れ歯となっている。

だから普通のガムを食べると入れ歯にピッチャリと付いてしまい、取るのにとても苦労してしまう。

そんなわけで入れ歯に付かないガムしか食べられないのだが、ここでもう一つ付け加えておくと、ガムのほかにもグミキャンディーを5つくらい、まとめて口に入れて噛むのもゲームをするには調子が上がるかもしれない。

気合十分で、私はしばらくぶりにゲームセンターの門を叩いた。

ウッヒャー!!

しばらく来ない間に、全く知らないゲームばかりになっていた。

心はワクワク。

千円札を百円玉に替えて、準備はできた。

さあ、どのゲームから遊んでやるか。

周りを見渡してみると、どのゲームもいっぱいだ。

う〜ん、仕方がない。

席が空くまで待つとするか。

10分が経ち、20分が過ぎていく。

私の心のなかでラクダが暴れ出した。なぜかは分からないが、サハラ砂漠のラクダが暴れていた。

もう駄目だ。

私はコインゲームでもいいから、とにかく行動に出たかった。

最新のゲームをやるために来たのに、どうしてコインゲームをやらなきゃいけないのか。

心のなかの葛藤に打ち勝ちながら、コインゲームをした。

ポトン

失敗。

ポトン

失敗。

いつのまにか、私はコインを使い果たし、合計5千円以上の負けをしてしまった。

周りを見渡すと、最新ゲームはガラガラに空いていた。

### ポエム

「飲んで」
生ツバを飲む
ゴクリ
もう一度飲む
ゴックン
さらに飲む
ゴクゴク
ノドに詰まった
グゴグゴグゴ
さようなら

byさたやん

### 怪獣王子の部屋



さたけ まさあき 29歳 格闘家 計4個の世界タイトルを保持。ファンクラブのお問い合わせは〒169新宿区高田馬場1-28-18和光ビル2F正道会館内怪獣王国G係に80円切手同封で

### お便り募集中!!

八面六臂の活躍をみせる佐竹選手にはげましのお便り＆ご意見、ご感想などジャンジャンプリーズ！イラストなんかも募集しちゃうぞ！あて先は新声社天係。

続³

# キンファイ特集だ！

# 驚異現象ダッシュ501

**そろそろ次のタイトルを考えなければ。いい案あったら送ってくれー。**

## 驚 480

### ●KOF、'94

**●BCキャンセル**

テリーやリョウ、京などといったキャラには強力な連続技があります（跳び込み大→立ち大→飛び道具等)。ところが、キャンセルに失敗したときなどは大変なことになります。また初心者には難しいこともあるでしょう。そこで。

**BC同時押しによるオートキャンセル**

例を挙げます。日本チーム、京の「闇払い」です。

通常この技は「↓↘→AorC」となっています。大パンチなどにキャンセルをかけて入れるわけです。しかしこれを、"近距離大パンチの出る間合いで"「↓↘→BC」と入力することにより、「大パンチ（近)キャンセル闇払い(大)」が成立するのです（まれに、小足払い→闇払いがでる。これはいわゆる同時押し)。

これは同時押しとは意味が違います。タイミングは不要。また、これでキャンセルされて出る必殺技は全て"大"でるのです。

例はまたもや京ですが、101式朧車です。通常は「←↓↙BorD」です。しかし上記と同じように、「←↓↙BC」と入力することにより､「大パンチキャンセル朧車（大)」となります（Bボタンを押していますが、朧車は大ででます)。

これがあれば、ユリの「大パンチ→ピンタ」なども簡単にできます。

このBCオートキャンセルの条件ですが、以下は出来ません。

○２ボタン同時押しの技（超必殺とか）

○連打系

○Dボタンのみの技（ケンスウの超必殺とか）

あと、キャラごとにうまくできないキャラがいるようです。アテナ、ケンスウ、大門など。

（鹿児島県　METEOR君）

**●これはものすごく便利。要するに、必殺技を出すときにBCボタンでコマンド入力すればいいわけ。この方法を使えば「ジャンプ大キック→BC闇払い」と入力するだけで『ジャンプ大キック→立ち大パンチ（近）→闇払い（大)』となるのだ。非常に実戦向きのテクニックだね。も～っと早く紹介したかったなぁ（投稿はかなり前に来ていた)。**

## 驚 481

### ●KOF、'94

**●ゴロー、ハイデルンの恐しい技**

ゴローちゃんスペシャルの応用です。

①まず連続技で必殺投げ（ゴローは天地返し、ハイデルンはストームブリンガー）を決める（例、小Ｐキャンセル等)。

②相手のダウンする「ダンダン」という音がしている間に投げ間合いへ移動。

③「ダンダン」の２回目が終わった直後くらいに必殺投げ（②へ戻る)。

五郎とクラークは超必殺も可。ゴロー、ハイデルンは『永久』。ラルフ、クラークは反対側に投げてしまうので１回しかできない。

（東京都　PUEL君）

**●とりあえず画面端でやってみるといいだろう。タイミングは遅くてもOK。おもしろいように吸えるぞ。**

## 驚 482

### ●KOF、'94

**●死人にゲイザー**

使用キャラはテリーで、相手は東、ヘビィＤ！、ラッキーのいずれか。

相手の体力をもう少しで死ぬぐらいまで減らし転ばせる（バーンナックルなどで)。そして相手の起き上がりに遅目にゲイザーを重ねる。相手は起き上がりに"つかみ"をやる。そこでゲイザーが出ているのにテリーがつかまれれば成功。時間が止まるがテリーは動けるようになる。しばらくすると元に戻ります。

（千葉県　鈴木和貴君）

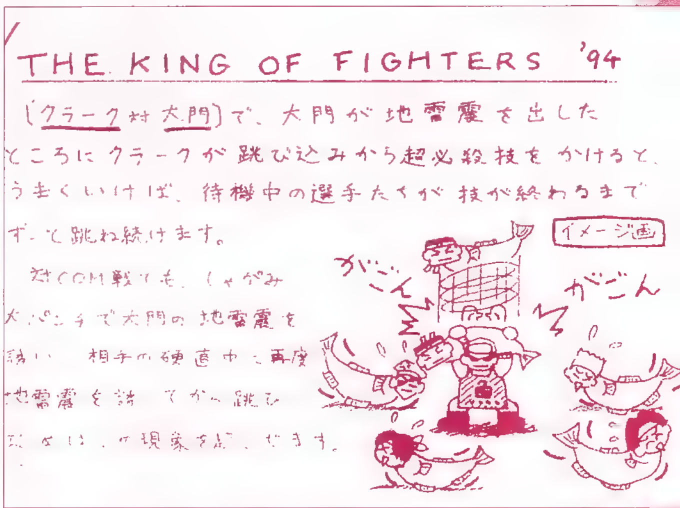
**●"時間"というのは画面上部のタイム表示のこと。テリーはつかまれてなくても､"相打ち"にさえなれば成功する。相手が倒れているところへ一人自由に動けるテリーがゲイザーをかましたりすれば、まさに死人にゲイザー。**

## 驚 483

### ●KOF、'94

**●ハガキ参照**

（京都府　邪虎丸　龍次君）




こいつは意外とおもしろいぞ。１度は見てみよう。

## ビデオゲーム・コントロールボックスの決定版 AV-3000

**音は➡ステレオ基板に対応ですのでこれ以上の音は望めません!!**
**色は➡クッキリと鮮やかなRGBと同じくらいの色彩のS端子対応!!**
**基板➡Σ-6000を使用すればストリートファイターⅡにも対応!!**



### 大型マージャン用パネル

コントロールボックスに差し込むだけでOK(接続コード付)
型番MST-7　¥9,800(350×200㎜)

●シグマ用ハーネスを作ってくれる会社名●
ハッピー商会 0798(71)2910／宇宙堂 052(916)1407
㈱タマヤ 03(3323)9911／メッセサンオー 03(3255)3453
ゲームプラザ・ファンタジー 0284(62)6926
イエローバッグ 075(343)4860／ソフトショップマリオ 0263(36)5536
トライ 03(5295)0667／クエスト 0276(63)4766
ロータスプレス03(3760)6630／テクナート06(643)7641
R&K 052(732)3874

明るさ調整VR
カラー微調整VR




型番AV-3000 ¥25,000 付属品：テレビ接続用ビデオコード&スティック接続コード1本

* AV3000をテレビのオーディオとビデオ端子に接続するだけですから簡単です
* 別売のPRO-STICKと接続しますので連射OK
* 音はテレビのスピーカーから出ますので違和感がありません。ソケットの配線はSAM規格
* 超小型(縦125×横200×奥95ミリ)

☆☆別売コード☆☆

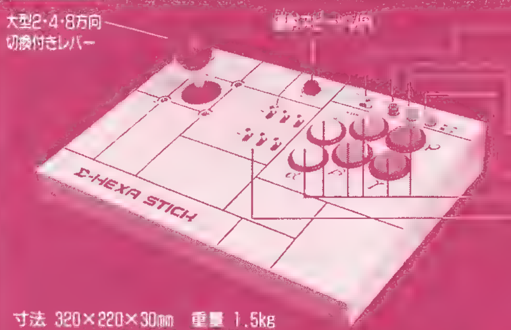
| | |
|---|---|
| RGB21コード | ¥3,500 |
| RGB15コード | ¥5,000 |
| S端子コード | ¥2,500 |
| VHFコード | ¥2,000 |

☆☆便利な1.5m延長コード☆☆

| | |
|---|---|
| RGB21延長コード | ¥5,000 |
| RGB15延長コード | ¥5,000 |

# 究極のSIGMA PRO-STICK!!

## スーパーFコン・ビデオゲーム・メガドライブ・PCエンジン・マークIII・パソコン対応

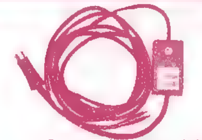



ローモーション3段切換SW(OFF/SLOW/S-SFC)
OFF……スローモーションOFF
SLOW…スローモーションON
S-6PS…6トリガーソフトのスローモーションON
6トリガーソフト専用のスタートSW
このγ＝α＋βのSWをONにするとγのトリガーSWを押すとα，β，γの3つのSWがすべてONになる
α⇔β…ONにするとα，β反転
トリガーSW×6ヶ(30φのデカSW)
連射3段切換SW×6ヶ(OFF/ON/LOCK)
OFF……連射OFF
ON……連射ON
LOCK…トリガーSWを押さなくても連射します
SELECT…ゲーム基板の時はコインSWになります

寸法 320×220×30㎜　重量 1.5kg
型番Σ6000TB ¥13,800

(注)本体だけでは使用できません。
別売りコードが必要です。

### 別売コード



* S・ファミコン用コード(型番SF)……¥4,000
* 3ボタン用メガ・ドラコード(型番MD3)・¥2,000
* 6ボタン用メガ・ドラコード(型番MD6)・¥4,000
* 2ボタン専用PCコード(型番PC2)・¥2,000
* 6ボタン専用PCコード(型番PC6)・¥4,000
* マスターシステム用コード(型番MM)¥2,000
* パソコン用コード(型番PP)……¥1,500
* コントロールBOX接続用コード(型番AS)¥2,500
* ネオ用コード(型番コードN)……¥2,000

### Σ-6000TURBOの特徴

* すべて業務用のパーツを使用していますので、操作性・耐久性ともバツグンです。
* 連射スピードを連続的に変えることができます。
* 金属ケースならではの重量感と安定感があります。
* 別売のコードを差し替えるだけで、スーパーファミコン・メガドライブ・PCエンジン・マークⅢ・パソコン・ビデオゲームとほとんどのコンピューターに使用できます。

★★ステレオ基板用ハーネス★★

| | |
|---|---|
| ●ネオジオ用 | ¥3,500 |
| ●コナミ用 | ¥3,500 |
| ●システムⅠ用 | ¥3,500 |
| ●システムⅡ用 | ¥4,000 |

(注意)AV-3000と2001しか使用出来ません。
以前発売の製品には対応していません。

### SUPER PRO-STICK

ケースが錆びないステンレス使用の最高級品




限定販売品▶型番Σ9000SP ¥19,800

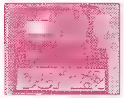
### お申込方法

* 商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名、型番をはっきり書いてハガキでお申し込みください。
* 送料は全国一律600円。
* お急ぎのかたは電話でお申し込みください。
* 代金は商品と引き換えにお支払いください。
* お電話のないかたは商品金額を現金書留でお送りください。
* 商品到着後1週間以内なら返品自由、なおその場合配送料はお客様負担。
* アフターサービスは完全ですから安心してご使用できます(3ヶ月間保証書付)。

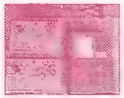
〒673-05
兵庫県三木市志染町広野5丁目293
**シグマ電子**
TEL.0794(84)0476

# TAMAYA特選おすすめセット！（即家庭のテレビで始められます。）

カプコンCPが安くなりました。ヴァンパイアハンターが新登場。

### ヴァンパイアハンターベガセット

ヴァンパイアハンター
ベガ9000DX
ハーネス、Qサウンド用ケーブル
通販特価¥198,000
（送料・税込）

| | |
|---|---|
| 初回¥19,536 | ¥18,600×11回 |
| 〃 ¥12,032 | ¥10,100×23回 |
| 〃 ¥8,568 | ¥7,200×35回 |

### ヴァンパイアハンターシグマセット

ヴァンパイアハンター
シグマAV3000
Σ6000ターボ×2
ASコード、ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥199,000
（送料・税込）

| | |
|---|---|
| 初回¥19,568 | ¥18,700×11回 |
| 〃 ¥10,966 | ¥10,200×23回 |
| 〃 ¥9,884 | ¥7,200×35回 |

### ヴァンパイアハンターパナカスタムセット

ヴァンパイアハンター
パナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥179,000
（送料・税込）

| | |
|---|---|
| 初回¥17,828 | ¥16,800×11回 |
| 〃 ¥9,286 | ¥9,200×23回 |
| 〃 ¥8,064 | ¥6,500×35回 |

### X-MEN(中古)ベガセット

X-MEN(中古)
ベガ9000DX
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥147,000
（送料・税込）

| | |
|---|---|
| 初回¥14,604 | ¥13,800×11回 |
| 〃 ¥8,898 | ¥7,500×23回 |
| 〃 ¥7,952 | ¥5,300×35回 |

### X-MEN(中古)シグマセット

X-MEN(中古)
シグマAV3000
Σ6000ターボ×2
ハーネス、ASコード
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥148,000
（送料・税込）

| | |
|---|---|
| 初回¥14,636 | ¥13,900×11回 |
| 〃 ¥7,832 | ¥7,600×23回 |
| 〃 ¥5,768 | ¥5,400×35回 |

### X-MEN(中古)パナカスタムセット

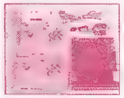
X-MEN(中古)
パナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥128,000
（送料・税込）

| | |
|---|---|
| 初回¥12,896 | ¥12,000×11回 |
| 〃 ¥8,452 | ¥6,500×23回 |
| 〃 ¥7,448 | ¥4,600×35回 |

### 餓狼伝説３ベガセット

餓狼伝説3
MV-1FZ
ベガ9000DX
ハーネス
通販特価¥188,000
（送料・税込）

| | |
|---|---|
| 初回¥18,116 | ¥17,700×11回 |
| 〃 ¥11,192 | ¥9,600×23回 |
| 〃 ¥9,408 | ¥6,800×35回 |

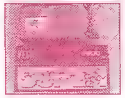
### 餓狼伝説３シグマセット

餓狼伝説3
MV-1FZ
シグマAV3000
Σ6000ターボ×2
ハーネス、ASコード
通販特価¥189,000
（送料・税込）

| | |
|---|---|
| 初回¥18,148 | ¥17,800×11回 |
| 〃 ¥10,126 | ¥9,700×23回 |
| 〃 ¥7,224 | ¥6,900×35回 |

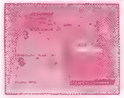
### 餓狼伝説３パナカスタムセット

餓狼伝説3
MV-1FZ
パナカスタム
ハーネス
通販特価¥168,000
（送料・税込）

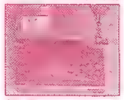
| | |
|---|---|
| 初回¥16,376 | ¥15,800×11回 |
| 〃 ¥9,512 | ¥8,600×23回 |
| 〃 ¥7,588 | ¥6,100×35回 |

### ヴァンパイア(中古)ベガセット

ヴァンパイア(中古)
ベガ9000DX
特製ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥112,000
（送料・税込）

| | |
|---|---|
| 初回¥20,512 | ¥20,000×5回 |
| 〃 ¥11,284 | ¥10,500×11回 |
| 〃 ¥7,108 | ¥5,700×23回 |

### ヴァンパイア(中古)シグマセット

ヴァンパイア(中古)
シグマAV3000
Σ6000ターボ×2
ハーネス、ASコード
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥113,000
（送料・税込）

| | |
|---|---|
| 初回¥20,588 | ¥20,200×5回 |
| 〃 ¥11,316 | ¥10,600×11回 |
| 〃 ¥6,042 | ¥5,800×23回 |

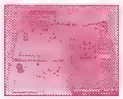
### ヴァンパイア(中古)パナカスタムセット

ヴァンパイア(中古)
パナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥92,000
（送料・税込）

| | |
|---|---|
| 初回¥16,992 | ¥16,400×5回 |
| 〃 ¥9,544 | ¥8,600×11回 |
| 〃 ¥5,428 | ¥4,700×23回 |

### ヴァンパイア+S-ストⅡXベガセット

ヴァンパイア(中古)
S-ストⅡXカートリッジ(中古)
ベガ9000DX
特製ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥145,000
（送料・税込）

| | |
|---|---|
| 初回¥14,540 | ¥13,600×11回 |
| 〃 ¥8,730 | ¥7,400×23回 |
| 〃 ¥5,320 | ¥5,300×35回 |

### ヴァンパイア+S-ストⅡXシグマセット

ヴァンパイア(中古)
S-ストⅡXカートリッジ(中古)
シグマAV3000
Σ6000ターボ×2
ハーネス、ASコード
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥146,000
（送料・税込）

| | |
|---|---|
| 初回¥14,572 | ¥13,700×11回 |
| 〃 ¥7,664 | ¥7,500×23回 |
| 〃 ¥6,636 | ¥5,300×35回 |

### ヴァンパイア+S-ストⅡXパナカスタム

ヴァンパイア(中古)
S-ストⅡXカートリッジ(中古)
パナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥125,000
（送料・税込）

| | |
|---|---|
| 初回¥22,500 | ¥22,400×5回 |
| 〃 ¥12,800 | ¥11,700×11回 |
| 〃 ¥7,050 | ¥6,400×23回 |

### ヴァンパイアハンター+Qグランダム筐体(新品)

通販特価¥436,000(税込)

| | |
|---|---|
| 初回¥41,452 | ¥41,100×11回 |
| 〃 ¥22,824 | ¥22,400×23回 |
| 〃 ¥17,276 | ¥15,900×35回 |

### バーチャファイター2(アストロ仕様)

通販特価¥780,000(予価)
納期が遅れる場合があります。

| | |
|---|---|
| 分割 | ¥28,500×36回 |
| 〃 | ¥40,100×24回 |
| ボーナス並用 | ¥26,700×24回ボ¥80,000×4回 |
| 〃 | ¥18,500×36回ボ¥60,000×6回 |

**他の製品との自由な組合せでローンが組めます。**

店頭にてローン即決できます。印鑑、身分証明証、預金通帳を持参下さい。

TMGC TM ゲームクラブ (株)TAMAYA

(株)アペックスは(株)TAMAYAに変りました。

**営業時間**
**AM10:00〜PM7:00**
**日曜・祝日定休**
**★初心者歓迎★**

# 特選格安基板

**超目玉**

| | |
|---|---|
| ダイナマイトリーグ | ¥1,000 |
| パワードギア | ¥58,000 |
| ヴァンパイア(ロム) | ¥28,000 |
| スーパーストⅡX(ロム) | ¥28,000 |
| 豪血寺一族 | ¥12,000 |
| 豪血寺一族2 | ¥35,000 |
| アルチメイトテニス | ¥18,000 |
| コズモギャングザビデオ | ¥15,000 |
| F1GP | ¥2,000 |
| アテナのハテナ？ | ¥5,000 |
| ストⅡダッシュターボ | ¥8,000 |
| カプコンワールド2 | ¥10,000 |
| ネオジオ4本用基板(H付) | ¥68,000 |

**カプコン**

| | |
|---|---|
| X-MEN | ¥88,000 |
| エイリアンVSプレデター | ¥58,000 |
| ザキングオブドラゴンズ | ¥22,000 |
| キャプテンコマンドー | ¥22,000 |
| ストリートファイター(H付) | ¥25,000 |
| 戦場の狼 | ¥10,000 |
| 天地を喰らう | ¥38,000 |
| 天地を喰らうⅡ | ¥18,000 |
| ブロックブロック(S付) | ¥12,000 |
| マッスルボマーDUO | ¥20,000 |
| クイズ&ドラゴンズ | ¥18,000 |

**ナムコ**

| | |
|---|---|
| F／A | ¥18,000 |
| エメラルディア | ¥12,000 |
| コズモギャングザパズル | ¥5,000 |
| リブルラブル | ¥55,000 |
| 熱闘！激闘！クイズ島 | ¥8,000 |

| | |
|---|---|
| スーパーワールドコート | ¥15,000 |
| ティンクルピット | ¥22,000 |
| ドラゴンセイバー | ¥35,000 |
| ネビュラスレイ | ¥28,000 |
| ピストル大名の冒険 | ¥10,000 |
| ドルアーガの塔 | ¥68,000 |
| ファイナルラップⅡ | ¥10,000 |

**コナミ**

| | |
|---|---|
| クイズ学問のススメ | ¥3,000 |
| クォース | ¥3,000 |
| 極上パロディウス！ | ¥75,000 |
| ゴルフィンググレイツ2 | ¥58,000 |
| ザ・シンプソンズ | ¥15,000 |
| スラムダンク | ¥68,000 |
| ピットファイター | ¥12,000 |
| フラックアタック | ¥20,000 |

**その他**

| | |
|---|---|
| SDガンダムネオバトリング | ¥8,000 |
| サイバトラー | ¥12,000 |
| サンダーブラスター | ¥8,000 |
| ザ・ディープ | ¥22,000 |
| スラップショット | ¥15,000 |
| セイントドラゴン | ¥5,000 |
| ダライアスⅡ | ¥20,000 |
| フーピー | ¥8,000 |
| ファンタズム | ¥8,000 |
| ポンピングワールド | ¥6,000 |
| ワンダープラネット | ¥5,000 |
| ワンダーモモ | ¥75,000 |
| ダライアス外伝(新品) | ¥156,000 |
| セーラームーン(新品) | ¥178,000 |
| 餓狼伝説3(新品) | ¥88,000 |

〒168 東京都杉並区和泉2-1-26

**TEL.03-3323-9911 FAX.03-3323-5533**

これから基板を始めたい方に、詳しい資料を差し上げます。80円切手2枚を同封の上、東京都杉並区和泉2-1-26㈱TAMAYA宛に請求してください。

### RAS-HD ¥14,500

**高画質への決め手！**

MSXアダプター ¥2,500

スーパーファミコン、メガドライブ、家庭用ネオジオ対応
☆15PしかないRGB15khz対応モニターに21Pを増設
対応機種 X68Kモニター、PO¥TV45X、35X FMタウンズ他2社モードオート シンク以上の15khzモニタ

### シグマセット AV-3000 Σ6000ターボ 特価


| | |
|---|---|
| メガドライブ用コード | ¥2,000 |
| PCエンジン用コード | ¥2,000 |
| パソコン用コード | ¥1,500 |
| SF用コード | ¥4,000 |

### VEGA9000DX 特価

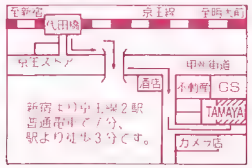

| | |
|---|---|
| 別売：SF用コード | ¥8,000 |
| ネオジオ用コード | ¥9,800 |

### KIC PANACUSTOM 特価


| | |
|---|---|
| RGBケーブル21P・15P | 各¥3,000 |
| 麻雀ハーネス | ¥3,000 |
| ストⅡ対応JAMMAハーネス | ¥3,000 |
| SF用コード | ¥8,000 |

### 麻雀パネル(ハーネス付) 特価


●どのコントロールBOXにも使用できます。



この御時世だからこそ

# レゲーの魂

今回イラスト類は全てシューティング系だぞ。

担当：KAL



## レゲーゲーセンMAP

近鉄奈良駅から徒歩5分の奈良観光会館1Fのゲームコーナー（マク〇ナルド奥）にはセガ作品を中心とした多くのレゲーがあるんですよ。

タイトルは「ガルディア」「ピタゴラスの謎」「E-SWAT」「ファンタジーゾーン」「フラッシュポイント」「ライディングヒーロー」「シューティングマスター（ガンシューティングもの）」。以上がセガ。

他社作品では「ミッドナイトレジスタンス（データイースト）」「大旋風（タイトー／東亜プラン）」「スーパーオセロ（サクセス）」、ほかには「ストIIッシュターボ」、それとなぜか天地IIが3台もあります。

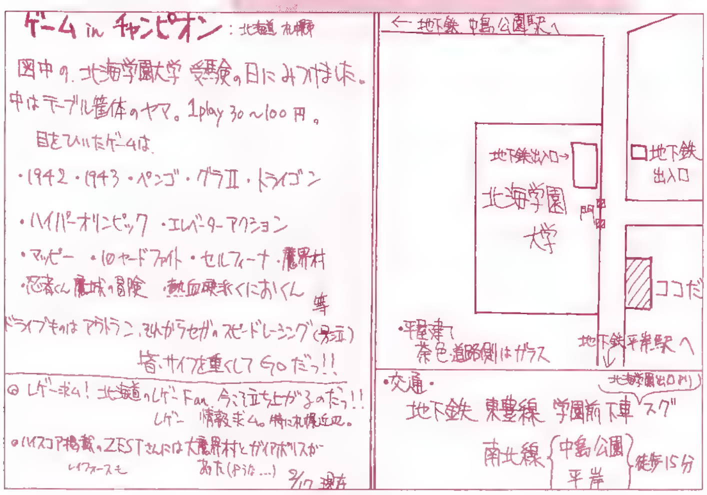
奈良って探せば結構レゲーが多いです。

〝古都〟の名はダテじゃありません（笑）。

（奈良県　璃梅亜III世君）

●かなりマイナー路線のゲームが集まっているみたい。

デコのミッドナイトレジスタンスなどは、一時期デモのセリフが話題になってたけど、肝心のゲーム内容のほうもおもしろいので見つけたらプレイしてみよう。




（北海道　加藤公一君）●最近なにかと話題の忍者くんがあるね。北海道のレゲーFanといえば、花田君など強力な人材がいるではないですか。

**REPORT in 下関（ふぐのまち）**

バイト先が改装中なのを利用して、未踏の地、下関（山口県）に行って来ました。そのときのリポートをします。

まず下関の町並みから。何といっても下町らしい!!八百屋、魚屋、活気あふれた店が多いですね。

また、海沿いにあるせいか、潮風が非常に涼しい!!徒歩で行くには最適ですよ。

そういえば、下関には高杉晋作終焉の地、赤間神宮（伊藤博文が調印を結んだ所）があります。

さて、忘れるところだった（笑）ゲーセン情報。

下関駅そばのシーモール5Fには未だカルテット筐体健在。ただしこれだけは1プレイ50円。故に両替は店員に頼むべし。もうひとつ、「ゲームプラザ遊」。メンテが多少悪いのですが、ガンホーキ、ポラックス、SDガンダム、WWF、華弥生ほかが全て10円でプレイできるのだ!!スゴい。

ただ盛り上がりに欠けるので、みんなも来るべし。

（福岡県　新陰流三郎・改君）

●前半の町並み紹介がいいね。なんか行ってみたくなってきたぞ。

それから、プラザ遊でポラックス300万以上取っている人を見かけたら、それは僕です。QQQ様、よろしく（笑）、だって。

## このゲエムを語る

最近、メカ物の特集や投稿が多いのでいいことだと思ったら、なぜこの名前が出てこないのだろう。

「ファイネストアワー（'89年ナムコ）」

ゲームシステム自体かなり独特で、マーカーで敵を勝手に狙ってくれたり、いくら敵弾を喰らっても、冷却装置がオーバーヒートしなければ死なない、などオリジナリティにあふれていた。全体の雰囲気もかなりシブかったし、ある意味でロボットアクションの究極ではなかったろうか。

あと忘れてならないのは音である。ギシギシガシャンとリアルな効果音もそうだが、必聴はコンティニューの音楽。たかがコンティニュー音楽だが、あそこまでしみるのはこのゲーム以外にないだろう。ミュージックの最高峰である！（断言）

最近、ストライダー飛竜やカダッシュのような任意全方向スクロールのジャンプアクションがない。さみしいと思いませんか?タイトーF3システムあたりで作ってくれないかな、と思っているのは僕だけ?

そこで、札幌近辺に〝ファイネストアワー〟……ないね、ないよね（あきらめてる）。

（北海道　MCT君）

●基板が手に入って写真掲載ができるようになってから載せようと思ってたネタなんだけど、入手失敗したっス。

このファイネストアワーというゲーム、そのマニアックなゲーム内容、センスのいいメカ設定や奇麗なグラフィック、そして説得力のあるバックストーリー等でカルト的人気をもつ逸品なのだ。

主人公は真紅の機体「シグナス」を駆って、各ステージの〝ゴール〟を目指す。全4面2周エンド。

MCT君が言うようにシステムがかなり特殊で、敵を自動照準で狙ってくれたり、複数出現した場合にはその照準（マーカー）を移動させる（別の敵に移す）マーカーボタンがあったり、という具合。

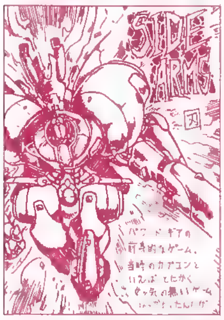
またシグナスのジャンプはバーニアボタンを押すことによって行なわれ、バーニアゲージがフルになるまで噴射、上昇し続ける（ボタンを離した時点で落下をはじめる）。飛んだ高さによって着地時




（山口県　QQQ君）●食道や肺、胃などの体内を舞台に、バイ菌と闘う縦スクロールシューティング。'83年タイトーの作品でした。

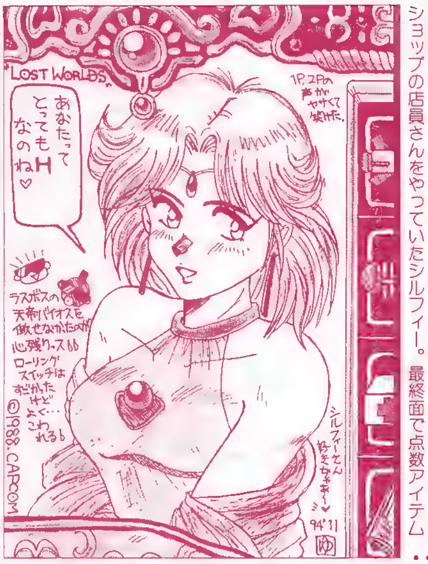


（東京都　あかさかうえのさん）●ドラゴンスピリットのヒロイン、アリーシャ姫も、すでに8才分歳をとってるんだな




（愛知県　雄丸君）●未来感覚のグラフィックが新鮮だった横シュー。どちらかといえばロストワールドの前身かな。

（京都府　笹岡"幻視人"ゆりのさん）●CPシステムのデビュー作でショップの店員さんをやっていたシルフィー。最終面で点数アイテム




の衝撃（スキ）に差があり、高く飛ぶほどその後の対処が難しくなるというマニアックなつくり。このへんの操作が非常に困難で、ゲームのポイ

## このゲーム教えて

フィッターというゲームでルービックキューブが4×4のときと3×3×3のときはどういう条件で違うのですか？　また、そろえるとどうなるのですか？

（宮城県　伊達　司君）

●これは単純にステージが進むごとに3×3×3から4×4×4……へと増えていく、というものだったハズ。また、これはただのボーナスラウンドだよ。

このゲームの名前をどなたかご存知でしたらお教えください。10年近く前、近所の駄菓子屋にあったゲームです。

○主人公は囚人服を着た男で、敵は警官。

○画面はロードランナーにそっくり。迷路はレンガでできていてハシゴやバーもある。

○迷路は主人公を中心に任意スクロールする。また、いくつかの面が横につながっていて自由に行き来できる。

○主人公の目的は迷路内にちらばっているドル袋を集めること。ドル袋を取ると主人公の動きが鈍くなるが、地上に置いてある手押し車に袋をつむとまた元の速さにもどる。

○トロッコが設置されている所があって、それに乗れる。

本当は「ザ・ベストゲーム」で調べれば良いのでしょうが、現在絶版……なんとかしてくれ新声社ー

ちなみにこのゲームはロードランナーでもルパンIII世でもありません。スペランカーI、IIでもない。もちろんカラーです。年代は'83ごろ？ゼビウスが流行っていたころだと思います。

（福島県　西・94君）

●そのザ・ベストゲームで調べたところ、'83年タイトー／スターンエレクトロニクスの「バッグマン」であろう、ということが判明しました。アーケードゲームの生き字引き、レゲーの魂の最終兵器であるDANさんも「バッグマン」と言っていたので間違いないと思うよ。

## お知らせ!!

前号でもお知らせした大阪府、IKUKOさんのVGMコピーテープ「DataFull～GMちゃんぽんBOX」Vol、1が、やはり相当量のお手紙により残念ながら**3月31日消印分**のものまでで締め切らせて頂きました、とのことです。

しかしながら引き続き御希望の方がいらっしゃいましたら、テープ代、送料自己負担という形でお分けしたいと思います、ということなので、「それでも俺は聴きたいんだぁ～！」という人は次のことに注意して手紙を出すようにね。

①『DataFull～GMちゃんぽんBOX』Vol、1を希望、とハッキリ明記したメモ

②300円無記名小為替（テープ代）＋270円切手（送料）

③宛名カード

以上を同封の上、当方までお送りください。

〒558　大阪市住吉区苅田10-3-5　森下以久子

もともと営利目的でない分、かえって予想以上に反響があると苦しくなってしまう……喜んでいいのかいけないのか、わからないですね。

それでは、担当者の責任というものを感じつつ、今回のレゲたまを終了したいと思います。

次回からはライターによる思い入れのあるゲームレヴューをやっていく予定。1回目はジョッキーのワンダーモモ、2回目はぴぐ僧君のソロモンの鍵か私のアサルトorブレイウッドor最後の忍道。ブレイウッドはぜんじさんにやってもらおうかな。

リクエストがあればくれちゃってもOKです。

ではまた。

（山口県　QQQ君）●ハガキ掲載のほうも遅ればせながらでどうも（笑）。アイレム独特の世界観で魅せるファンタジ




（東京都　さすらいのカット描き猫さん）●近ごろはラビオレプスの投稿も増えてきているなァ。ところでギガンテス

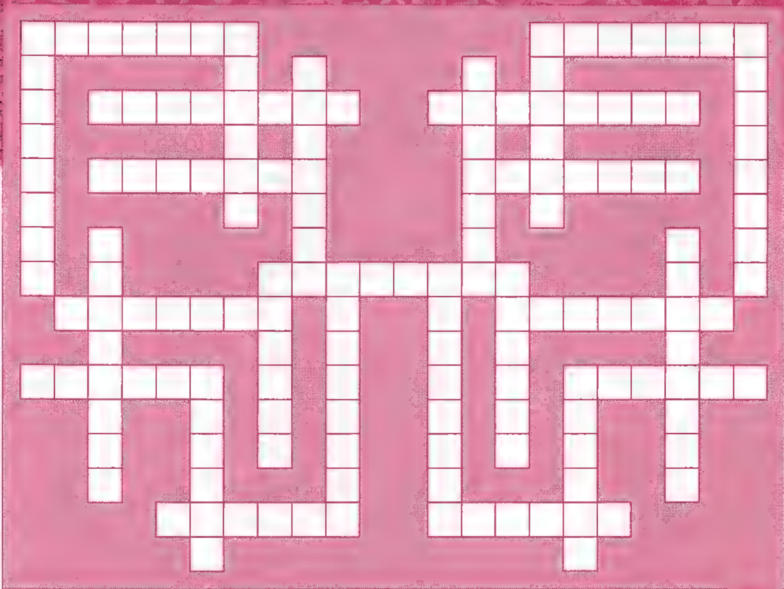



（岡山県　グルラル所長君）●このころって、意外と横シュー多かったんだね。ファンタジーゾーンなんかは今でも遊



# スケルトンパズルNo.6

出題：APAPA



## 解き方

今回は6、7、8文字限定スケルトン。マスの形が左右対称なのだ。ただ、漠然とマスを埋めていくのでなく、頭を使って工夫しながら解こう。

スケルトンは、枠のなかに文字をはめ込んでいくパズルだ。

ゲーム名群にあるゲーム名を、まず初めは文字数を基準に枠に収める。それから次に、クロスする部分の文字の条件を加味して、入るゲーム名を次々と決めていくのだ。ただし「ッ」と「ツ」や「ァ」と「ア」などは、同じ文字とみなす。また、ゲーム名は余らず、上↓下、もしくは、左→右方向のみ読むこと。

さらに、今回は、ゲーム名群のゲーム名のうちのどれか一つだけを、二回使うことができる。

そこで今回の解答は「二回使ったゲーム名」だ。

解答がでたら、官製葉書に書き込んで、住所、氏名、年齢、性別を記入のうえ、〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル ゲーメスト編集部『スケルトンNo.6係』あてに送ってほしい。

締め切りはぐ～～っと延ばして、5月30日必着。ただし、4月30日発売号の解答といっしょのハガキに書いてきてはいけないぞ。

正解者の中から、不撓不屈の精神を持った5名を選んで「豪華な粗品」を送ります。難易度アンケートも継続実施中。上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階で回答を。ハガキイラストは、当選落選には関係ないぞ。それじゃあ、不屈の闘志で解くのだっ!!

## ゲーム名群

●6文字
- アルバレスタ
- ヴァンパイア
- ウェルトリス
- サイバリオン
- デスブレイド
- テラクレスタ
- ドラゴンガン
- トラヘノミチ
- ロッドランド
- ロボアーミー

●7文字
- キャメルトライ
- ギャラクシアン
- クロスブレイズ
- コブラコマンド
- ダブルドリブル
- テンチヲクラウ
- ペーパーボーイ
- ライフフォース

●8文字
- ウォータースキー
- エアーコンバット
- サイコソルジャー
- サイバーコマンド
- スノーブラザーズ
- チャックンポップ
- ティンクルピット
- バトルフィールド
- マジンガーゼット

## 当選者発表

さて『スケルトンNo.5』の難易度アンケートは、VH3%・H20%・N34%・E23%・VE17%・無回答3%と、イージー寄りノーマルという結果。かなり甘くしたつもりだけど、結局ノーマルが一番多かったな。ん～、もっと簡単にする余地があるってことか。

それにしても、何枚くらいハガキがくるのか聞きたがる人が多いけど、そりゃぁ企業秘密で、普通教えらんないよ～。でもまぁ、こっそり教えたげよう。今回の正解ハガキは500枚を超えている。

### 当選者

PN 宗折安和君（千葉県）
石原　明君（群馬県）
渡部絢也君（静岡県）
森田朝輝君（滋賀県）
PN いとうかつみさん（大阪府）

以上5名。おめでと～。では、お返事コーナーに突入っ♪

兵庫の秋月君、編集部では知らないけど、僕はゼビウスの基板を昇天させた。愛知の松本君、普段だって仕事してるんだよ。夏輝君、あれは対戦シューティングとして見るといいぞ。兵庫の高山君、たいへんだろうけどがんばって。静岡の土井君、アンケートハガキにパズルの解答を書くのはダメです。亜美野酸（笑）、『きゅうの』とはねぇ。$F-N君、栗くんからは100枚を超えるフロッピーを借りている最中。神奈川の小泉君、千代田区には内神田、外神田があるのだ。かきのたね君、コスプレは分かりにくいかも。浅黄さん、「みたいな」はやめれ～。只野さん、ばんばん参加しよう。夢槍君、ケツの青い新兵かどうかは、時間じゃなくって、持ってる技術で判断されるんじゃないかな。ってわけで、今回はここまで。じゃ、また再来週のこのコーナーで。

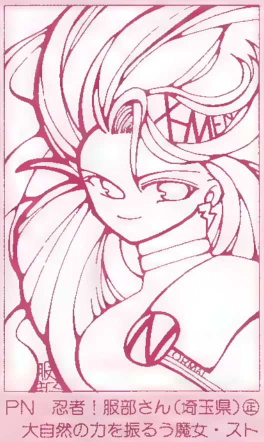
## 今月の残念賞



PN アシュラメ～ン君（鳥取県）㊣ 何だか妙に気さくなスパイラルだなぁ。手の表情がいいゾ。




PN あるむさん（愛知県）㊣ らぴっとぷろ～～！ はっ、今回はなぜか女の子のハガキ多し。



PN 忍者！服部さん（奇玉県）㊣ 大自然の力を振るう魔女・ストーム。飛行能力はいいなぁ。




PN ゆうづきひかるさん（岡山県）㊣ 今回のむーちゃん改造計画ハガキはこれだ。原型は目次を見よ。




佐々木理沙さん（東京都）㊣ 今回の正解文字パターンはこうである。難しくなかったよね




©SNK

ついに、サウスタウン闇の頂上対決が始まった!!





フフ…軍人はやはり軍人だなBIG
BIGは屋上から下へ向かって制圧してきますギース様
シミュレーションどおりか
BIG側についた裏切者どもは確認したな
コッ
26名です各通路で銃撃戦になっています
適当にあしらいながら南側へ後退しろ中央階段を明け渡してやれ
BIGの戦線を各階に分散してやるのだ
はっ!?
わかりました


トップレベルの指揮官といえどより巨大な戦略の前では 一つの手駒にすぎんのだ
B－G…きさまには現場指揮官の才能しかない事を教えてやろう！
私を一年前と同じギースと思って乗り込んできた自分の甘さを呪うがいい！
ギース様！B－Gが真上のフロアに侵入しました！
カチッ
これで法王（ビショップ）が孤立するフフ…
王手（チェックメイト）だ！


Mr.BIG! 無線通信が妨害されています!
ガガガ
後詰めに残った者と連絡がとれません!
内線とエレベーターの電源もカットされました
通路を確保する必要はない!
ギースを倒せばこの作戦は勝利なのだ
ドドド
チューン
この通路だけは抵抗を まだやめません
これで ヤツがかくれている場所の想像がついたぞ
巨大なビル内で最も突入されにくく見晴らしのよい場所…モニター室だ!
強行突入する!
つづけっ!


MONITOR ROOM

✉酒を愛するナイスアダルト・天獅子悦也先生に励ましのおたよりを出そう！
〒101 東京都千代田区内神田1-11-4-4F ㈱新声社「龍虎の拳2」励おた係





私を部下と分断しても勝った事にはならんぞギース
フフフ…
すでに別動隊も動いているのだ
二段構えの攻撃か…
さすがはサウスタウンにはびこるチンピラを実力でまとめあげ軍隊のような組織にまでした男だな
それは評価してやろう！だが…
すべては私の計画どおりなのだ！残念だったなBIG！
地上からの別動隊は部下に阻止させている！私がおまえを倒す時間を稼ぐために！
なんだと!?


わからないのか この日を一年間 待っていたのは おまえだけでは ないのだ！
一年前のあの時 極限流に邪魔さえ されなければ ……
ブラックサバス作戦の 終了と同時に Mr.BIGは消され…
サウスタウンは 私のものになる 予定だった のだ！
ぐぐっ… では 今回の K.O.Fは …！
その通り きさまを おびき出す ための罠(わな)だ！
ガチッ
エサは 極限流！


奇襲作戦のおかげで組織に潜んでいたきさまの部下も全員いぶり出す事ができた
ズイィィイイィン
その報酬(ペイ)として私が自らの手できさまを打ち倒してやろうというのだBIG!
ガッ
くっなめるな若僧!
ガッシャアァン
ドラムショット!


烈風拳！
ガッ
ぐおっ！


やっと組織（コネクション）のすべてが私のものになる…
きさまの時代遅れの暴力は もはや不要だ！
のぼせあがるな青二才（こわっぱ）！
のぼせあがっているのはきさまの方だBIG！


BUZZ SAW!
ギース・ハワードは生まれついての支配者だ!
誰の「部下」だった事もない!
スズッ


ぐあっ!
ガッ
ヒュッ
スッ!
速い! 読み切れぬ! こいつはこれほど強かったか…!?
ビュッ
パシッ


ビュッ
うおおお
ライジング
スピアー！
うッ！
げっ




圧倒的強さの帝王・ギース!! リョウは勝てるのか!?

***TO BE CONTINUED…***

●このコーナーでは、通販初心者用のあて名シール用シール入り『通販申込マニュアル』を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのか分かんない」という人は、封筒に80円切手を2枚入れて「〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル ㈱新声社ゲーメスト編集部『DOHJIN誌通販申込マニュアル』係」に送ってください。ただし封筒裏に差出人(つまり君)の住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

## 通販で本を買う人へ★

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用の80円切手、手紙、あて名カード(シール)を必ず同封してください。電話厳禁!

# DOHJIN CORNER

選評:APAPA

☆申込先の住所が「~方」で終わっている場合は、その後にサークル名+御中をつけて、申し込みの手紙を出すんだよ。

☆ちっとも載らない、なんて文句言ってくる人が多いけど、ちゃんと規定を守ってるか確認した? TEL番号がないのが原因で没になってる人も現状では少なくないぞ。

## 投稿規定

☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。不備のものは、選考時に不利になります。

①本のタイトル、判型、頁数。
②発行者(団体)名と連絡先。
③通販での値段(本の代金&送料)および送金方法。
④どの号に掲載を希望するか。(例「○月○日発売号までに」)
⑤通販を行う期間。(例「売り切れまで」)
⑥本のセールスポイントなど、読者への簡単なメッセージ。

☆伝言板には会員募集や執筆者募集、イベント情報などをハガキサイズで。『○月△日号までに掲載希望』と表に書いて指定してください。

☆伝言板も同人誌も、5月30日発売号締め切りは4月20日、6月15日発売号締め切りは5月5日必着です。どちらあての物にも、非常時連絡用の住所、氏名、年齢、性別、電話番号を、掲載しませんので必ず書いてきてください。ない場合は書類不備で没にします。

## 同人誌紹介

値段は送料込みです

### 鏡鎮



恋愛真空パック発行、B5判64頁オフ、表紙カラー。700円の無記名小為替+270円切手にて。

「2P京を京の弟に見立てた長めの話です」

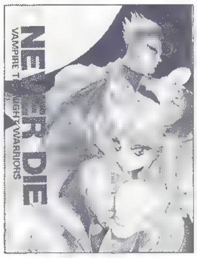
1Pの京と2Pの京が、双子の兄弟だという設定で、紅丸をからめてのシリアスストーリー。長い話のオープニング部分、という感じで、先が読みたくなる。やや女性向け。

(〒277 千葉県柏市柏762 柏グリーンハイツB-102 柳沢明子)

### NEVER DIE

LUCRETIA発行、B5判36頁オフ、表紙カラー。800円の無記名小為替にて。

「ヴァンパイア本です。キャラ紹介がおすすめ!です」




内容は4コマ、ショートギャグ、イラスト等。ヴァンプ本である、という以外のテーマがなく、核のない本になってしまっているのは弱点。

(〒352 埼玉県新座市東1-6-11 小嶋一由)

### 最高存在の祭典




TOKIYA発行・個人誌、B5判36頁オフ、表紙2色。400円の無記名小為替+240円切手にて。

「映画寄りのリュウ×ケン本です。特にケン好きな方へ!」

ケンとリュウを中心に、想像で描いた映画のシーンを何場面か展開した本。絵に特徴があるので、表紙で選ぼう。

(〒277 千葉県柏市柏3-11-27-106 染谷亜紀子)

### にこにこにゃんにゃん




RAPTURE発行、B5判32頁オフ、表紙3色。600円の無記名小為替+40円切手にて。

「豪血寺一族2の女の子メインの本です。かなりクララブラブの本になってます」

クララのほかは、アニー、それから、お種♡なキースが多め。豪血寺の女性キャラが好きな人向けと言えるでしょう。

(〒441-12 三河一宮郵便局私書箱6号「MEW」)

### NG-046



ばくはつBRS発行、B5判24頁オフ。300円の無記名小為替+190円切手にて。

「たぶん珍しいと思われる、トップハンター本です」

ロディー&キャシーのギャグ・ラブコメとボスキャラ紹介など。本の題名の意味が知りたい人は、買うべし。

(〒860 熊本県熊本市本荘3-8-20-302 山本純子)

### BATSUGUN



職員霊安室発行、B5判28頁コピー、表紙2色、300円分の無記名小為替+190円切手にて。

「んもバツグンが好きで作りました。タイトルはバッガンと読みます。面白いよ」

1~3頁ギャグ本。じじいに気合が入ってないのが逆に珍しかったりする。

(〒989-32 宮城県仙台市青葉区吉成2-23-8 星文恵)

### ピンボール本 SILVERBALL EXPRESS

マルコーニ菓子店発行、B5判116頁オフ、表紙カラー。1400円の無記名小為替+10円切手にて。

「初心者の方は細かなルール説明のほうを、マニアの方は大量の写真と批評のほうで満足して頂けると思います」

25タイトルのピンボールを批評、解説した本。各フィーチャーの説明はいいのだが、それらを統合しての、ゲーム攻略の点がまだ甘い。

(〒466 愛知県名古屋市昭和区広瀬町1-10 石川尚人)

### 春麗マシーン極意書

しいのみぷろだくつ発行、B5判148頁オフ。1500円の無記名小為替にて。

「究極の春麗対戦攻略本です。中級者以上の方に」

他人のやりかたを、悪印象のある言葉で描写しまくるのには辟易するが、攻略はよい。

(〒182 東京都調布市富士見町4-38-4 飯田荘101 山之内(様)方)

### ハイスコア集計店マップ 東京編

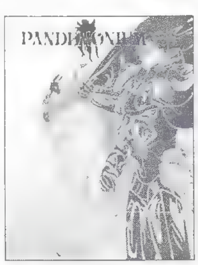
駅前芸夢族発行、B5判56頁コピー。700円の無記名小為替。

「都内20店、千葉3店の地図・12月時点の設置ゲーム・店員さんアンケートを収録したデータ本です」

ゲーセンの遠征をする人のための本。面白いという本ではないが、使い道はある。

(〒184 東京都小金井市東町1-31-2 金澤夢子方)

### PANDEMONIUM 上之巻




フリーシークラウズ発行、B5判148頁オフ。1400円の無記名小為替+340円切手にて。

「愛と執念と自己満足のFFII半オリジナルストーリー本。おまけにA5判36頁オフの『FF大事典』が付きます」

レオンハルトを中心に、大戦艦くらいまでの話を、オリジナルコミックとして展開。かなりのボリュームがある。

(〒121 東京都足立区花畑3-35-14 中西和)

### GOGOGO!!




PPM CLUB発行、B5判24頁オフ。300円の無記名小為替+240円切手で。

「真・侍魂の覇王丸×ガル本です。初めて作ったH本。先着10名様に、A4コピー誌をプレゼントします」

覇王丸×ガルのマンガ8頁と牙神×ガルの小説など。表紙より中身のガルのほうが幼い。18歳未満の方の購入は禁止ね。

(〒870 大分県大分市舞鶴町1-2-17 セゾン舞鶴703 大畠(様)方)

# 伝言板

●掲載されたサークルおよび個人に手紙を出して一ヵ月以上も返事がない場合、郵便事故などが考えられますので、再度手紙を出すことをお薦めします。……編集部の都合上、掲載できない場合がありますので、内容にご注意……あるハガキや、小さすぎる字で書かれたものは、掲載できません。






# ランララランラランで一週間

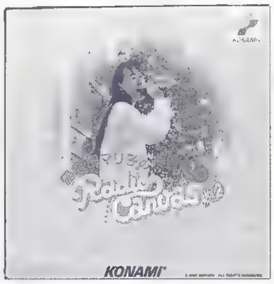
## ツインビーPARADISE2 Vol.5




1995年4月21日発売
キングレコード
CD：KICA-7659
価格：¥2800（税込み）

3月で放送が終了してしまった文化放送系ラジオ「ツインビーPARADISE 2」。そのCDドラマも第5弾となった。今回のものには、ラジオドラマで放送された第17話から第20話のものを収録。ドラマのほかには、問い合わせが殺到したエンディングテーマ「瞳はVenus（歌：長沢ゆか）」、ツイパラ版サイコロトーク続編等が収録されている。ブックレットにはどんぶり島通信と吉崎氏のコミック付き。

## 國府田マリ子の Radio Canvas Vol.2




1995年4月21日発売
キングレコード
CD：KICA-7657～8（2枚組）
価格：¥3800（税込み）

Vol.1が発売されたのが昨年の8月。その第2弾が8ヵ月ぶりに登場する！このVol.2は、なんと2枚組！ボリュームたっぷりのCDだ。2枚あるうちの1枚目には、ファーストフルアルバム発売記念で行った「Pur Tour」の模様が収録され、2枚目には、ツイパラをはじめとするdb-FMの番組をお届け！ブックレットでは、イベントやスタジオでのマリ子さんの写真を満載！素顔の彼女が見られる。

## シアター6 ギャラクシアン³ ～プロジェクト ドラグーン/アタック オブ ザ ソルギア～

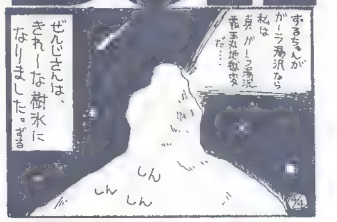



1995年3月24日発売
ビクターエンタテインメント
VHS：VIVL-144
LD：VILL-101
価格：¥5800（税込み）

6人同時で遊べる協力プレイタイプのガンシューティングゲーム、ギャラクシアン³のビデオ、LDが出た。大画面で楽しもう。

**今号の新作情報**

## DISC BOX




**ずるずる**

3月中旬、新潟県以外でスキー検定1級を取得すべく山形県の天元台スキー場へ行ってきた。そのときは、検定のための講習を受けるだけで、後日、受けようと思っていたら、まわりの勢いに連られて受験！無難に全種目をこなして合格！決して易しいところではないので、非常にうれしかった。これでロープウェイ乗り場に名前が残った。

## TOP10 3/1～3/15㋟屋内神田店集計分

| | 順位 | 前回 | ポイント | タイトル | 発売元 | 商品番号 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| CDトップ10 | 1位 | 2 | 117 | リッジレーザー | VE | VICL-15038 | 1500円 |
| | 2位 | — | 73 | サムライリミックス | PC | PCCB-174 | 2500円 |
| | 3位 | 7 | 58 | ダライアス外伝 | PC | PCCB-166 | 2000円 |
| | 4位 | 5 | 39 | ストリートファイターII外伝 | SM | SRCL-3131 | 2800円 |
| | 4位 | — | 39 | ヴァンパイア | SM | SRCL-2969 | 2000円 |
| | 6位 | 3 | 29 | ツインビーパラダイス2 vol.3 | KR | KICA-7655 | 2800円 |
| | 6位 | 4 | 29 | 豪血寺一族2 | PC | PCCB-171 | 1500円 |
| | 8位 | — | 24 | リッジレーサー | VE | VICL-15025 | 1500円 |
| | 9位 | — | 19 | ときめきメモリアルパート3 | KR | KICA-7654 | 2800円 |
| | 9位 | 8 | 19 | レイフォース | PC | PCCB-153 | 2000円 |
| ビデオトップ10 | 1位 | 1 | 158 | バーチャファイター2 | TE | TYVY-5004 | 4900円 |
| | 2位 | 2 | 108 | 真サムライスピリッツ | SS | GV-14 | 4800円 |
| | 3位 | 4 | 58 | ヴァンパイア | SS | GV-12 | 6800円 |
| | 3位 | 3 | 58 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'94 | SS | GV-13 | 6500円 |
| | 5位 | 9 | 25 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'94 | PC | PCVP-11571 | 4800円 |
| | 6位 | 6 | 17 | 真サムライスピリッツ | PC | PCVP-1159 | 4800円 |
| | 7位 | 5 | 8 | スーパーストリートファイターIIX | SS | GV-9 | 7000円 |
| | 7位 | — | 8 | 出たな!!ツインビー | KR | KIVE-16 | 6000円 |
| | 7位 | — | 8 | リッジレーサー | VE | VIVL-137 | 4900円 |
| | 7位 | 9 | 8 | ネオジオギャルズグラフィティ | PC | PCVP-11504 | 4800円 |

KR：キングレコード　SS：新声社　SM：ソニーミュージックエンタテインメント
TE：東芝EMI　VE：ビクターエンタテインメント　PC：ポニーキャニオン

## CD&ビデオトップ10

### CD編

今回のトップはついにリッジレーザーが取った！格闘ものを抑えてのトップは立派！

2位はサムライリミックス。ややカ不足だったか。

ダラ外もがんばっている。

完成度の高いものが上位にいるが、新作ラッシュに耐え抜けるかが今後の見どころ。

### ビデオ編

トップはまだまだ強いバーチャ2。新作が待ち遠しい。

2位は変わらずサムライ。

3位にヴァンパイア復活。ハンターの出来で動くかも。

KOF2タイトルが続き、7位にまだまだ強いSストIIXがいる。シューティングの出たツイもがんばっている。

## 今号のオススメタイトル

今号のオススメCDは、いろいろなジャンルのゲームを作るメーカーの1つ、カネコが世に送り出した「エア・バスター」である。




エア・バスター（PC）

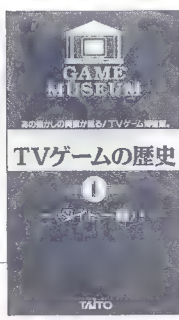
それまでのカネコのVGMは、日本的なイメージよりは、海外で受けいれやすそうなイメージが強く、ややインパクトが弱かったが、この作品により、一気にそのイメージを一新させた！

ゲームにマッチしたノリのいいサウンドはとってもグー。

ビデオのオススメタイトルは、ビデオゲームの創生記で活躍したゲームを集めたタイトーの名作集である「TVゲームの歴史 タイトー編1」。

歴史的第一歩となったスペースインベーダーをはじめ、白黒のモニターの時代から、カラーになるまでの'73年から'79年までのタイトーのゲームを集めている。

まだこのころ生まれていない人もいるはず。ゲームの歴史がビデオでわかるぞ！




TVゲームの歴史（PC）

# GAMEST PRESENTS
## 松本梨香の
# ゲーマーズナイト

**4月15日より 毎週土曜日オンエア中!**
TBS25:00~25:30
CBC24:00~24:30
ABC23:05~23:35

### [illegible]

**梨香**…おはよーございまーす!!

**ゲーメスト(以下ゲ)**:はうあっ!?で、でかいお声ですな。

**梨香**:よく言われます。

**ゲ**:突然ですが梨香さん、ゲームはお好きで?

**梨香**:仕事の合間に、友達とかマネージャーと一緒によくゲームセンターに行きますね。

**ゲ**:どんなゲームをやりますか。

**梨香**:よくやるのがドライブもの。デイトナとかね。結構速いよ。あと、ぷよぷよとかバーチャ2ね。

**ゲ**:複数でやるゲームがモア・ベター?

**梨香**:やっぱし人と戦ってスカッと勝つのがいいよねー!

**ゲ**:オフコース!

### 梨香さんは体育会系?!

**ゲ**:梨香さんってすごくサバサバしてて超元気いいですよね。昔なにかやってたんですか?

**梨香**:あたり!運動やってました。陸上とかバレーボールとか。あとハンドボールもやってたな。スポーツ、得意なんですよね。800mでは市内新記録も出してるんですよ。ほかには槍投げも得意かな。

**ゲ**:…僕なんかひとひねりってカンジですか。

**梨香**:そんなカンジー

### 絶対トクするよー!

**ゲ**:それではゲーメスト読者に、これからスタートするラジオ番組についてメッセージを頂きたいのですが。

**梨香**:とにかく幅広くやっていきたいですね。あらゆる意味で。リスナーさんにはたっぷり楽しんでもらいたいし、自分もうんと楽しみたい!ゲーメスト本誌とのカラミを充分にいかして、1たす1が2じゃなくて10になるくらいのお得な番組にしたいと思います!ゲームを通して輪を作っていきたいですね。読者のみなさん、よろしくお願いしまーす!

### 梨香にぞっこんー!

梨香さんの魅力、上のインタビューにて少しは分かってもらえたでしょ?とにかく元気よくって、明るくて、話しやすいお姉様なのだ。かく言う僕も、はじめキンチョーしてしどろもどろだったんだけど、話をしているうちにどんどん打ち解けていって「うおー、話をするほどにおもしろい人だー!」状態。まだまだ話し足りなかった。奥が深いッス、梨香さぁんー

そんなわけでキミタチにも梨香さんの魅力をもっと感じてもらいたいのだよ。そのためにキミができること、それをここに書くぞー!

**「毎週土曜日には欠かさずラジオを聴き、そしてハガキを出す!」**

3回繰り返して読んでみよう!分かったか!?OK!それしかないぞ!ゼヒとも梨香さん&ゲーマーズナイトにハマってくれー!

### 要するにこんな番組だー!

初回を聞いた人なら分かると思うけど、この番組の制作にはゲーメスト編集部が大きく関わっている。ゲーメストでしかできない、ゲーマーのためのゲーム番組を目指しているのだ。ニューゲーム情報しかり、対戦情報しかりね。おそらく、これまでにない番組になるのではないだろうか。なーんて、マジぶってみたりして。らしくないやね。いや、そんなに堅苦しいものじゃないんスよ。友達どおしで、ゲームについて楽しくワイワイ雑談してる、そんなフレンドリィな番組なんだから。

### こんな番組が欲しい

ハガキの内容はアーケードゲームに関することなら何でもいい。だけど、あえてこちらからも希望を出させてもらおう!

**リクエスト曲大募集**

思い入れのあるアーケードゲームの曲など、絶対番組でかけて欲しい曲をリクエストしてもらいたいー

**対戦ゲームネタ大募集**

対戦ゲームにまつわる、あらゆるネタを広く募集するぞ。

**空耳ボイス大募集**

「このボイスはこう聞こえる!」いわゆる空耳を募集するぞ。

宛先
〒107-06
TBSラジオ
「松本梨香のゲーマーズナイト」係

あと、このゲーメストのこのコーナーでもおハガキを募集します。番組の感想、イラストなど待ってます。

宛先
東京都内神田1-11-4
藤吉ビル新声社
「ゲーメスト 松本梨香のゲーマーズナイト」係



## 松本梨香プロフィール

本名…松本梨香
血液型…O型
特技…日本舞踊、スキー2級、槍投げ(!)
出演作品…忍空(風助)
ガッチャマンOVA版

緊急募集！　ゲーメスト謎本シリーズの第10弾『スーパーリアル麻雀の謎』に掲載する歴代ギャルズ9人のイラストを募集します。締切は4月30日（消印有効）です。宛先は□101　東京都千代田区内神田1-11-4-4Ｆ（株）新声社『スーパーリアル麻雀の謎』イラスト係まで。皆さんふるってご応募下さい。

# がんばろやKOBE!「実況パワフルプロ野球2」ゲーム大会



兵庫県南部地震の被害をもろに受けた神戸。今でも、その地震の爪痕が生々しく残っているようだが、地元の人たちは復興に向けて日夜がんばっている。

そんな中、3月18、19日に神戸ハーバーランドにて、コナミの「実況パワフルプロ野球2」のゲーム大会が開催されたのだ。

これが2日ともすんごいたくさんの人・人・人ーここぞとばかりにコナミファン、ゲームファンが集まった。

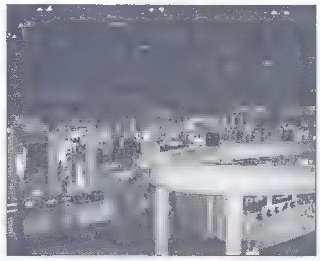
そりゃあ復興作業も大事だと思うけど、「こんなとき」だからこそ、ゲームで遊ぶのも大事だよね！遊ぶときはおもいっきり遊ばないとね。





いろいろあった神戸だけど、みんな元気にやっているよ！と改めて感じさせるイベントだった。

# ゲームエキスポ'95開催 やっぱメッセだわ



3月24日から26日にかけての3日間、千葉県・幕張メッセでゲームエキスポ'95が行われたぞ。

家庭用ゲーム機、ソフトの展示会として開催されるゲームエキスポ。みんなの中にもメッセに行った人多いんじゃない？

さて、今回注目を集めていたのはなんといってもプレイステーションのエリアとバーチャルボーイのブース。

プレイステーションの場合、会場入り口近くにでっかい案内ブースを設置。各サードパーティーはプレステの旗印のもと、新作、人気作を展示していたぞ。

なかには、ガンダムのコクピットでプレイできたり、着ぐるみさんと遊べるコーナーもあった。イベント関係も鉄拳大会をはじめ、盛り上がってたぞ。

また、バーチャルボーイは建物内で同機の3D映像を体験できるアトラクションと、実際にソフトが楽しめるコーナーを用意。噂のバーチャルボーイが手に取れるチャンスとあって、大勢の人が並んでいたぞ。

ほかにスーパーファミコン用新作ソフトが数多く出展。ここでもたくさんの人がプレイを楽しんでいた。

春から先も、買いたいハードやソフトでうれしい悲鳴上げっぱなし、の印象でした。




ゴーグルのぞけばVR世界。



鉄拳大会、熱かったゾ。




プレステお姉さんズ。







ガンダム！ガンダム!!ガンダム!!!

各種イベントに花が咲く。

# "ときメモ"ラジオのイベント！みんなラジオをONだ!!

みんなー、ときメモってる？今度はプレイステーションでも登場するバーチャル恋愛ゲーム「ときめきメモリアル」が4月15日（土）からラジオで放送されるんだ。知ってた？文化放送で毎週土曜24：00〜24：30のオンエア。その名も「もっと！ときめきメモリアル」っていうんだな。

放送に先がけて3月24日、幕張メッセでは同番組のイベントが行われました。登場したのは「もっと！ときめきメ



# INFORMATION

## 人気シリーズのCDドラマ登場
## コズミック・ファンタジー外伝



コズミック・ファンタジーのCDドラマが登場したぞ。その名も「コズミック・ファンタジー外伝～銀河商人の罠」だ。

これまでPCエンジンのRPGソフトやコミック、OVAと様々な展開でリリースされてきた同シリーズ。今度のCDドラマ版は"コズミック"のマスコット、ニャンが主人公。コミック版で好評だった肉球温泉の続編が2部構成で描かれている。

気になるお話のほうは…ニャンに招かれて肉球温泉に遊びにきたユウ、サヤ、バン、リムの4人。女海賊・ベルガはサヤとリムのヌードを隠し撮りすることに成功した。それを雑誌「お下劣銀河」に投稿して復讐しようとするが…というもの。

随所にコミック版、OVA版のパロディをまじえて描かれるユウやバンの活躍…。それだけじゃなく、実はこのドラマCDは、CD-G対応になっているのだ。PCエンジンほか、CD-G対応の家庭用機種で再生させれば、ストーリーの進行に合わせて要所要所でグラフィックが表示されるぞ。ユウやバンの新しい冒険が盛り上がること請け合いだネ。

また購入特典として越智一稔サイン付き原画コピーがもらえるほか、特製ブックレットや表紙の描き下ろしイラストなど、ファンには見逃せないコレクターズアイテムになってるぞ。

さらにひろがる"コズミック"ワールドをキミも追いかけろ！

価格・3000円（発売中）
発売・徳間書店

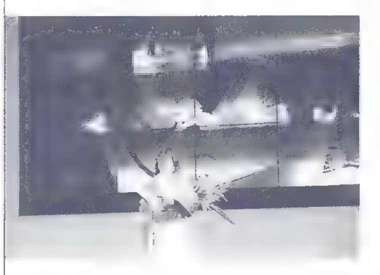


モリアル」パーソナリティーの丹下　桜さん。会場にはハチマキを巻いた桜さんファンやプレステユーザーがつめかけたぞ。

ラジオ版の気になる番組構成なんだけど、ラジオドラマと、私立きらめき高校という設定のリスナー参加型番組なのだ。

ときめき学園ではハガキが採用されると"単位"がもらえるシステムで、単位を集めると学生証や卒業証書なんかがもらえちゃうぞ。

学校生活で起こるちょっと笑える話やときめくあの人へのピュアな気持ちを番組まで送ってみよう。



さて、この日司会の桜さん。イベント関係初登場ということでちょっと緊張しつつもハガキでの番組参加を呼びかけていたんだけど最後のほうはと漫才のような(!?)トークで会場を沸かしていたぞ。そしてこの日誕生日の桜さんをみんなで祝って、大盛り上がりのうちに終了したのでした。

豪華声優陣総出演のこの番組、これからもまだまだときメモれそう♡

## オールCGドラマがすごい
## 「Neo Hyper Kids」に注目!!

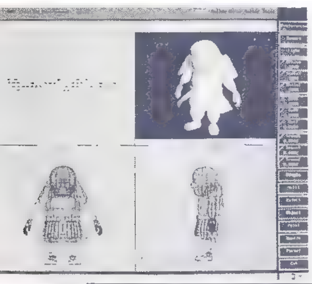
「Neo Hyper Kids」っていう番組を知ってるかな？日本テレビ系で毎週土曜日の26時05分から放送されてるんだけど、見たことある人もいるんじゃない？

この番組の「絵本から古典文学の世界まで100%CGが描きだすCGワールド」っていう特集では、フルCGによるドラマが放送中なんだ。ちなみに4月15日には井原西鶴の好色五人女を映像化した「お夏清十郎」が放送される予定。

現在ではゲームをはじめ、いろいろな分野で目にするCGだけど、まだまだその製作にはお金や手間暇がかかってしまうのが現状だ。だからテレビや映画でも、演出的なテクニックとして使われてる場合が多いよね。一体、オールCGドラマってどうやって作られるんだろうか？



この番組の場合、"モーションキャプチャー"という技術を取り入れてるんだとか。どんな方法かというと、まずスタジオで撮影した役者さんの動きをコンピュータに取り込む。そのデータにテクスチャーマッピングしていく、というやりかただ。だからもちろん、そのCGキャラの動きは人間の動きそのもの。このキャラクターと背景のCGを合成してできあがる。



スタッフには日本テレビCG制作部のほか、アクションシーンを「ガイバーII ダークヒーロー」のアルファスタント、演出を「妖蝶キリコ」などの松山　仁が担当している。

ゲームはもちろん、これからの映像の新しい方向を示すこのドラマ、キミもすぐにチェックしとこう！

## キミの腕にモコナ！
## レイアースの腕時計発売

モコナを知ってるかな？「魔法騎士レイアース」に登場するマスコットで、主人公の光・海・風の大きな力となるキャラクターなんだ。そのモコナはもちろん、「レイアース」の主人公があしらわれた腕時計発売のニュースをお届けしましょう。

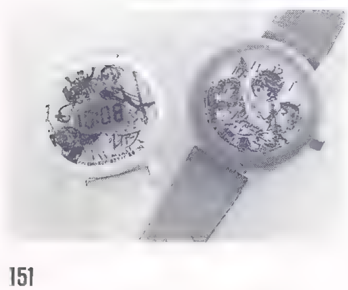
「魔法騎士（マジックナイト）レイアース」についてはみんな知ってるよね。現在はテレビアニメとして月曜午後7：00から放送中。原作はCLAMPで月刊「なかよし」（講談社）に連載されています。

今回このレイアース腕時計を発売したのは㈱服部セイコー。アナログタイプ2種類（各3800円）と、デジタルタイプが2種類（各2200円）。アナログタイプはモコナがバンドに刻印されたピンクもいいし、円盤秒針にのったモコナがくるくる回る赤いのもいい～。

新入学、進級の記念にねだっちゃうのもいいかも!? ほかに目覚まし時計や掛け時計も発売されてるぞ（2000円～2800円）。

新生活が始まるこのシーズン、レイアース時計で目を覚まそう。レイアース腕時計で街を歩こう。

今月の人気者大賞決定!!



# すばらしい本屋さん110軒

## グレート本屋さんリスト ゲーメストバックナンバー常備店

### 北海道地方

●旭川冨貴堂本店
北海道旭川市３条通８丁目右２
☎0166-26-6100

### 東北地方

●鳳書院仙台書店
宮城県仙台市青葉区中央1-7-1
☎022-261-2461
●BOOK SHOP　ますや
岩手県久慈市中町2-5　ダイエー内
☎0194-53-0908
●ブックスコロナ
秋田県秋田市桜1-12-8
☎0188-33-3105
●蔵王書店米沢店
山形県米沢市中央1-9-20米沢ポポロ内
☎0238-22-0900

### 関東地方

●好文堂芸夢コミューズメント
栃木県真岡市台町4165-2
☎0285-82-2061
●A TO Z
栃木県小山市小山469-1
☎0285-28-3511
●アルファースポット
群馬県太田市石原473-1
☎0276-46-8836
●ブックスナカザト
茨城県結城市国府町553
☎0296-33-3220
●コミックトレイン
千葉県千葉市稲毛区弥生町2-21
ポップスクェアにしちば1F
☎043-255-6281
●ブックプラザみしま
千葉県習志野市大久保1-20-24
塚本ビル1F
☎0474-93-4939
●文教堂書店市原店
千葉県市原市東五所6-12
☎0436-43-0979
●ブックセンター東久留米店
東京都東久留米市本町3-8-1
イトーヨーカドー3F
☎0424-75-8200
●書泉ブックマート
東京都千代田区神田神保町1-21-6
☎03-3294-0011
●三省堂書店本店
東京都千代田区神田神保町1-1
☎03-3233-3312
●明正堂秋葉原店
東京都千代田区外神田1-17-15
秋葉原デパート3F
☎03-3257-0758
●ソフマップ13号店
東京都千代田区外神田1-11-9
第２中栄ビル2F
☎03-3253-4720
●ラオックス・ザ・コンピュータゲーム館
東京都千代田区外神田1-8-8　1F
☎03-3251-3100
●書泉ブックタワー
東京都千代田区神田佐久間町1-11-1
☎03-5296-0051
●アニメック
東京都新宿区新宿2-1-1
ラポートピアビル2F
☎03-3354-2261
●紀伊國屋書店新宿本店ゲーム本の店
東京都新宿区新宿3-17-7
紀伊國屋ビル1F
☎03-3354-0131
●まんがの森新宿店
東京都新宿区新宿3-35-1
☎03-3341-0921
●まんがの森高田馬場店
東京都新宿区高田馬場1-33-6
☎03-3209-0932
●未来堂書店
東京都新宿区高田馬場2-17-4
菊月ビル
☎03-3209-0656
●博文堂大井町店
東京都品川区東大井5-15-16
KHビル1F
☎03-3458-1430
●文星堂駅前店
東京都品川区大崎3-6-17
☎03-3492-5160
●明屋書店五反田東口店
東京都品川区東五反田2-3-5
☎03-3447-5254
●まんがの森渋谷店
東京都渋谷区宇田川町12-10
☎03-5489-0257
●アニメイト　渋谷店
東京都渋谷区桜丘町24-4
東武富ビル1F
☎03-5458-2454
●三省堂コミックステーション渋谷
東京都渋谷区渋谷2-21-12
東急文化会館6F
☎03-3406-9319
●まんが王下北沢店
東京都世田谷区北沢2-30-13
☎03-3481-8432
●まんがの森池袋店
東京都豊島区東池袋1-26-1
タクトTOビル1F
☎03-5396-1245
●新宿書店池袋支店
東京都豊島区東池袋1-28-7
ジャノメミシンビル2F-B
☎03-5391-6231
●アニメイト池袋
東京都豊島区東池袋3-2-4共永ビル1F
☎03-3988-1351
●まんがの森上野店
東京都台東区上野6-16-16
上野新高ビル1F
☎03-3833-3411
●田無書店
東京都田無市本町4-2-11
エンジョイライフオリエス2F
☎0424-66-0361
●宮脇書店田無店
東京都田無市西原町3-3-12
☎0424-61-4060
●福家書店町田店
東京都町田市原町田6-13-20
☎0427-25-2132
●まんがの森町田店
東京都町田市森野1-15-12
長谷川ビル1F
☎0427-25-6651
●まんが王八王子店
東京都八王子市東町1-6サカキビル2F
☎0426-45-9121
●まんがの森吉祥寺店
東京都武蔵野市吉祥寺南町1-3-2
吉祥寺MRビルB1F
☎0422-45-5431
●恭文堂書店
東京都目黒区鷹番3-3-19
☎03-3712-4049
●ブックスササキ
東京都江戸川区中葛西3-14-10
☎03-3687-5022
●まんがの森横浜店
神奈川県横浜市西区南幸2-13-7
横浜エムエスII1F
☎045-311-8761
●杉山書店
神奈川県横須賀市大滝町1-27
☎0468-22-2224
●湘南台ブックセンターライオンズ
神奈川県藤沢市湘南台2-8-7
☎0466-46-0740
●静雲堂書店
神奈川県藤沢市藤沢561
☎0466-25-6316
●井上書房
神奈川県藤沢市川名2-1-2
☎0466-26-2401
●内田屋書房東海大学前駅店
神奈川県秦野市北矢名40
小田急マルシェ内
☎0463-78-5521
●アニメニト大宮
埼玉県大宮市桜木町1-13-6
109ビル1F
☎048-646-0320
●ソフマップ大宮店
埼玉県大宮市桜木町2-1アルシェ1F
☎048-648-2011
●まんがの森川越店
埼玉県川越市脇田町8-3
フルヤ川越ビル2F
☎0492-24-6701
●コミックメイツ川越店
埼玉県川越市脇田町9-3K
SQUARE　3F
☎0492-26-8317
●マイタウン栄琦堂
埼玉県東松山市沢口町15-1
☎0493-23-6611

### 北陸地方

●ムックムック
石川県石川郡野々市町堀内33街区８
☎0762-94-1166
●MaCプラザ新潟書房
新潟県三条市荒町2-22-29
☎0256-35-6561
●TSUTAYA五智店
新潟県上越市五智国分字中野2449
☎0255-44-7660

### 東海地方

●エイチ・ビー
静岡県浜松市佐鳴台5-22-10
☎053-454-7898
●明屋書店浜松幸店
静岡県浜松市幸1-4-18
☎053-473-2232
●ゲームインプリンス（ゲームセンター）
静岡県清水市天神町1-2-6
☎0543-64-8012
●三洋堂本店
愛知県名古屋市昭和区隼人町7-7
☎052-832-8202
●三洋堂パソコンΣ上前津店
愛知県名古屋市中区大須3-10-16
☎052-251-8334
●池下三洋堂
愛知県名古屋市千種区池下1-11-17
☎052-762-2345
●正文館ターミナル店
愛知県名古屋市千種区内山3-25-6
☎052-732-3601
●白樺書房
愛知県名古屋市名東区藤ケ丘164
☎052-771-5208
●ヴィレッジ・ヴァンガード
愛知県名古屋市天白区植田西1-515
☎052-805-2535
●精文館書店
愛知県豊橋市広小路1-6
☎0532-54-2345
●WAVE豊橋向山店
愛知県豊橋市佐藤町オノ町70-1
☎0532-64-2345
●イケヤ文楽館豊橋店
愛知県豊橋市佐藤町字古伝96
☎0532-63-5650
●サンブック豊川店
愛知県豊橋市潮崎町24
☎0532-46-0622
●ファミっ子ハウス
愛知県豊田市東保見町池下149
☎0565-48-5331
●ファミっ子ハウス渋谷店
愛知県豊田市渋谷町2-7-1
☎0565-89-5667
●ヴィレッジ・ヴァンガード５号店
愛知県豊田市西岡町保ヶ山70
☎0565-52-1582
●ブックイン国府宮
愛知県稲沢市小池3-11-13
☎0587-32-5185
●ヴィレッジ・ヴァンガード７号店
愛知県愛知郡長久手町山越312
☎0561-63-9621
●ファミっ子ハウス三好店
愛知県西加茂郡三好町大字三好字油田51-1
☎05613-4-0133
●長谷川堂書店
三重県名張市百合が丘東1-162
☎0595-64-4720

### 近畿地方

●オーム社書店河原町店
京都府京都市中京区河原町四条上ル
☎075-221-0280
●駸々堂コミックランドKYOTO
京都府京都市中京区河原町通三条上ル
京都朝日会館2F
☎075-221-0348
●ブックストア談京都店
京都府市下京区四条通柳馬場東入
エイシンビル1階
☎075-255-0654
●甲川文堂
大阪府池田市栄町3-3
☎0727-51-2518
●ミハル書房
大阪府大阪市此花区春日出北2-7-18
☎06-461-2321
●ブックスオオトリ大阪店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-31
アポロビル2F
☎06-633-2634
●福家書店　阿倍野ベルタ店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋3-10-1
あべのベルタB2F
☎06-633-0298
●駸々堂書店コミックランドアメリカ村
大阪府大阪市中央区西心斎橋2-11-30
ブルータスビル4F、5F
☎06-211-1294
●駸々堂VERSION99
大阪府大阪市都島区東野田町2-1-38
京都モール4F
☎06-353-4011
●わんだーらんどなんば店
大阪府大阪市浪速区難波中2-1-7
☎06-636-3313
●高松書店七道店
大阪府堺市鉄砲町23
☎0722-29-3398
●スタディ書房
大阪府摂津市正雀本町1-36-9
☎06-383-2000
●高松書店昭和通り店
大阪府堺市昭和通3-4-6
☎0722-45-4152
●BOOKSトールパイン
大阪府堺市錦之町東2-1-16
☎0722-24-4184
●ブックス吹田
大阪府吹田市寿町1-1-5
☎06-381-5835
●田村書店　茄子作店
大阪府枚方市茄子作４丁目15-15
☎0720-53-5999
●旭書店
奈良県奈良市富雄元町2-2-1
☎0742-43-8512
●BLサンクス
兵庫県伊丹市西野2-70
☎0727-81-4100
●ブックプラネット柏原店
兵庫県氷上郡柏原町南多田シゲミ141
☎0795-72-2782
●ジュンク堂書店漫画倶楽部三宮店
兵庫県神戸市中央区三宮町2-11-1-215
センタープラザ西館2F
☎078-392-0293

### 中国・四国地方

●サントーク廣文館
広島県福山市三之丸町30-1
☎0849-23-9434
●コスモ書店
岡山県岡山市駅元町22-10
☎086-256-7891
●ミネルバ書店平井店
岡山県岡山市倉田625-2
☎086-276-8454
●南海ブックス
徳島県徳島市寺島本町西１
ポッポ街2F
☎0886-53-5014
●福田書店
高知県高知市塩屋崎町1-8-13
☎0888-33-3666
●ブックイン高知
高知県高知市旭駅前町18
☎0888-25-3525

### 九州地方

●福家書店福岡店
福岡県福岡市中央区天神1-11-11
天神コアビルB1F
☎092-721-6267
●北九州ソフト開発パーティ（ゲームセンター）
福岡県行橋市中央2-25緒方ビル2F
☎093-436-2779
●ナガリ書店
福岡県北九州市小倉北区魚町3-11-10
☎093-521-1044
●ジュンク堂書店大分店
大分県大分市中央町1-2-7
大分中央ビル4F・6F
☎0975-36-8181
●遊ing浜線店
熊本県熊本市田●町田●197-2
☎096-379-4321
●アミューズKUMADEN
熊本県熊本市室園町1-1
☎096-343-8111
●福家書店佐世保店
長崎県佐世保市島瀬町78ジャスコ6F
☎0956-25-3040

書店（帖合）印

部数　　冊

## ゲーメスト

No.64　No.77　No.84　No.90　No.91　No.94　No.97　No.99　No.105　No.108
No.109　No.112　No.114　No.120　No.123　No.125　No.129　No.130　No.132　No.133
No.134　No.136　No.137　No.138　No.139　No.140　No.141　No.142

## ゲーメスト単行本

| | |
|---|---|
| ストII　波動拳の謎 | 定価980円 |
| 餓狼伝説の謎 | 定価980円 |
| 侍魂の謎 | 定価980円 |
| ワールドヒーローズの謎 | 定価880円 |
| 龍虎の拳の謎 | 定価880円 |
| 豪血寺一族の謎 | 定価880円 |
| KOF'94の謎 | 定価880円 |
| ネタ帳'95 | 定価880円 |
| ゲーメストのパズルだよ!! | 定価880円 |
| 真侍魂の謎 | 定価880円 |
| ヴァンパイアの謎(4/24発売) | 定価880円 |

●お求めの号に○を

## コミック注文書

貴店TEL（　　）
FAX（　　）

| | |
|---|---|
| スーパーリアル麻雀PIV アンソロジー　定価780円 | 冊 |
| スーパーリアル麻雀PV アンソロジー　定価780円 | 冊 |
| ヴァンパイア　アンソロジー　定価780円 | 冊 |
| ヴァンパイア　アンソロジー2　定価780円 | 冊 |
| ストII　アンソロジー　定価780円 | 冊 |
| 真サムライスピリッツ 4コマ決定版　定価580円 | 冊 |
| 豪血寺一族2 4コマ決定版　定価580円 | 冊 |
| ゲーパロ4コマグランプリ② 定価580円 | 冊 |
| KOF'94　4コマ決定版　定価580円 | 冊 |
| ネオジオギャルズアンソロジー　定価780円 | 冊 |
| ヴァンパイア　4コマ決定版　定価580円 | 冊 |
| アンダーカバーコップス②　定価980円 | 冊 |
| 出たな!!ツインビー2　定価850円 | 冊 |
| ワールドヒーローズ2 2　定価850円 | 冊 |
| 龍虎の拳　定価980円 | 冊 |
| キャプテンコマンドー　定価850円　戸橋ことみ | 冊 |
| 餓狼伝説2 ①　定価680円　MONDO | 冊 |
| 餓狼伝説2 ②　定価680円　MONDO | 冊 |
| 速攻生徒会　定価500円　小川雅史 | 冊 |
| 豪血寺一族②　定価980円 | 冊 |
| 海底大戦争　定価850円　夏元雅人 | 冊 |
| ファイターズヒストリーダイナマイト　定価850円　津雲幻一郎 | 冊 |

月　日

株式会社　新声社

---

# ヴァンパイアハンター　アンケート

1、好きなキャラを1人あげて下さい。好きな色もお願いします（ボタン名で）。

2、あなたが一つだけ使えるようになれるとしたら、どの必殺技がいいですか（理由も）。

3、ゲーメストアイランドの担当をやって欲しいキャラを1名あげて下さい（理由も）。

4、アニタ（ドノバンの女の子）に勝手に必殺技を作ろう!!技名とコマンドもね。イラスト付きなら尚可。

5、イラスト、メッセージをよろしく。

---

# ◆GAMEST◆5月15日号プレゼント◆

◆164ページのゲーメスト5月15日号プレゼントのアンケート用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選でご希望の賞品をさしあげます。表側に希望する賞品の番号を忘れずにご記入ください。

1:今月で一番面白いと思った記事は何ですか?3つまで答えてね!
〔　　　　〕〔　　　　〕〔　　　　〕

2:今月でつまらないと思った記事は何ですか?その理由も教えてください。
〔　　　　〕

3:今月の攻略記事で一番役に立った記事は何ですか?
〔　　　　〕

4:もっとたくさんのページで攻略してほしい、または全然紙面に載っていないから次は攻略記事を掲載してほしい、というゲームは何ですか?
〔　　　　〕

5:あまり役に立たなかった攻略記事はどれですか?その理由もね。〔　　　　〕

6:今、熱中しているゲームは何ですか?〔　　　　〕

7:早くプレイしてみたいゲームは何ですか?〔　　　　〕

8:ゲーメストの攻略内容はどう思われますか?
①もっと詳しく　②もっと早く　③もっと初心者でもわかりやすく
④もっと上級者向けに　⑤その他（　　　　）

9:今号の広告で1番よかったメーカーは何ですか?〔　　　　〕

10:今月のアイランド掲載の文字・イラスト作品で一番気に入ったのは何ですか?記号を記入して下さい。〔　〕〔　〕

11:あなたのご意見ご自由に(P.N　　　　)
アイランドへの投稿もどーぞ。

キリトリ線

## ビデオ用注文書

貴店印

- 餓狼伝説2 定価 6,000円 本
- ワールドヒーローズ2 定価 6,000円 本
- サムライスピリッツ 定価 7,000円 本
- 餓狼伝説2 最強バトル 定価 6,000円 本
- 餓狼伝説スペシャル 定価 7,000円 本
- スーパーストリートファイターII 定価 6,800円 本
- 龍虎の拳2 定価 6,800円 本
- スーパーストリートファイターIIX 定価 7,000円 本
- ワールドヒーローズ2 JET 定価 6,500円 本
- 極上パロディウス 定価 6,000円 本
- ヴァンパイア 定価 6,800円 本
- ザ・キング・オブ・ファイターズ'94 定価 6,500円 本
- 真サムライスピリッツ 定価 4,800円 本
- 本
- 本

お名前

お電話

条件 買切

年 月 日

株式会社 新声社

## コミック注文書

貴店TEL ( )
FAX ( )

部数 冊

条件 書名

担当者

定価

回 巻

月 日

株式会社 新声社

※コミックの既刊につきましては、P.183「バックナンバーリスト」をご覧下さい。

---

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル３Ｆ

株式会社 新声社

# ゲーメスト編集部 行

（5月15日号）

| (ふりがな) お名前 | 年齢（ ）歳 性別（男・女）※ |
|---|---|
| ご住所 〒□□□-□□ 電話（ ） ※都道府県 | |
| ①小学（ ）年 ②中学（ ）年 ③高校（ ）年 ④大学（ ）年 ⑤社会人 ⑥その他（ ） | |
| ご希望の賞品名とその番号 | |
| ゲーメストは、どこでお買いになりましたか？※ ①書店 ②ゲームセンター ③コンビニ ④その他 | |

※の部分は○でお囲みください

キリトリ線

---

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル３Ｆ

株式会社 新声社

# ヴァンパイアハンター 増刊係

| (ふりがな) お名前 | 年齢（ ）歳 性別（男・女）※ |
|---|---|
| (ふりがな) ご住所 〒□□□-□□ 電話（ ） ※都道府県 | |
| ①小学（ ）年 ②中学（ ）年 ③高校（ ）年 ④大学（ ）年 ⑤社会人 ⑥その他（ ） | |

※の部分は○でお囲みください

キリトリ線

# すばらしい書店さん紹介

## 大阪府尼崎市 あてね書店

はじめまして。この度「すばらしい本屋さん」の仲間入りをさせていただきます、あてね書店です。ゲーメスト関連書はもちろん、各部門の品揃えは随一。ことに、コミックの充実ぶりは一見の価値アリ。人気の最新から〝知る人のみぞ知る〟カルト路線まで、他の追随を決して許さないラインナップでお待ちしております。

阪急塚口駅より徒歩10分、駐車場完備。ぜひご来店ください。



エプロンブラザーズがお待ちしています。

### 「すばらしい本屋さん」になりたい書店様へ

ゲーメストバックナンバー常備店「すばらしい本屋さん」の仲間入りをお待ちしています。また、すでにバックナンバーをそろえている書店様はご一報ください。リストへお名前を加えさせていただきます。

担当　営業部　加藤剛
TEL　03(3293)9326

## すべてのゲーマー必携の書ここにあり!!
# バックナンバーリスト

現在在庫がある希少なゲーメストバックナンバーを紹介するぞ。購入方法は、①右のページにあるすばらしい本屋さんに直接買いにいく、②近くの本屋さんに注文書(ついているハガキに欲しいNo.を記入)を持っていく、③東京、大阪のゲ屋に直接買いに行く(場所はP121参照)など数パターンある。全号収集した豪の者こそ、真のゲーマーといえるだろう。さあ、売れ切れる前に買い集めよう!

No.64('91年10月号増刊) 1000円　増刊　ストII
(付録) 描き下ろし巨大ポスターつき
No.77('92年9月号増刊) 1200円　増刊　ストIIダッシュ
(付録) ストIIダッシュポスターつき
No.81('92年11月号増刊) 1200円　増刊　1991オールカプコン
(付録) かきおろし巨大ポスターつき
No.84('93年2月号) 500円　第6回ゲーメスト大賞
(付録) CAPCOMポストカードブックつき
No.90('93年5月号) 530円　AOUショー'93
No.91('93年5月号増刊) 1200円　増刊　餓狼伝説2
(付録) 大張正己描き下ろしポスターつき
No.94('93年7月号) 530円　ワールドヒーローズ2
No.97('93年3月号増刊) 580円　増刊　コミックゲーメストvol.4
No.99('93年9月号) 1200円　ワールドヒーローズ2
(付録) 選べるマッドマン特大ポスターつき
No.105('94年1月号) 550円　龍虎の拳2
No.108('94年2月号増刊) 1280円　増刊　スーパーストII
(付録) スーパーストII特大ポスターつき
No.109('94年3月号) 530円　龍虎の拳2
No.112('94年4月号増刊) 1280円　増刊　ギャルズアイランド3
(付録) ギャルズカレンダーつき
No.113('94年5月号) 550円　AOUショー'94
No.114('94年5月15日号) 500円　スーパーストIIX
No.115('94年5月15日号増刊) 1280円　増刊　龍虎の拳2
(付録) SNK特大ポスターつき
No.116('94年5月30日号6月15日合併号) 500円　極上パロディウス
No.120('94年7月19日号増刊) 1280円　増刊　スーパーストIIX
(付録) スーパーストIIXポスターつき
No.123('94年8月号増刊) 1280円　増刊　ワールドヒーローズ2JET
(付録) ワーヒー2JETポスターつき
No.125('94年9月号増刊) 1280円　増刊　極上パロディウス
(付録) こいつ&あいつペーパークラフトつき
No.129('94年10月30日号増刊) 1380円　増刊　ヴァンパイア
(付録) ヴァンパイア　スペシャルポスター
No.130('94年11月15日号) 530円　X-MEN
No.132('94年12月15日号) 530円　真サムライスピリッツ
(付録) 覇王丸ポスター
No.134('94年12月30日号) 530円　バーチャファイター2
No.136('95年1月30日・2月15日合併号) 550円　X-MEN
(付録) '95ゲーメストカレンダー
No.137('95年2月28日号) 550円　ツインビーヤッホー!
(付録) 鉄拳マニュアル
No.138('95年3月15日号) 550円　ヴァンパイアハンター
(付録) '95AOUショー最強ゲームはどれだ!!
No.139('95年3月30日号) 500円　ストリートファイターZERO
No.140('95年4月15日号) 500円　ヴァンパイアハンター
No.142('95年5月15日号) 500円　ヴァンパイアハンター





## ハイブリッド グッズ取扱店

### スーパードキドキ　浦和店

埼玉県浦和市にある、みんなのパラダイス「マルチメディアパワーショップ　スーパードキドキ」で〜す!

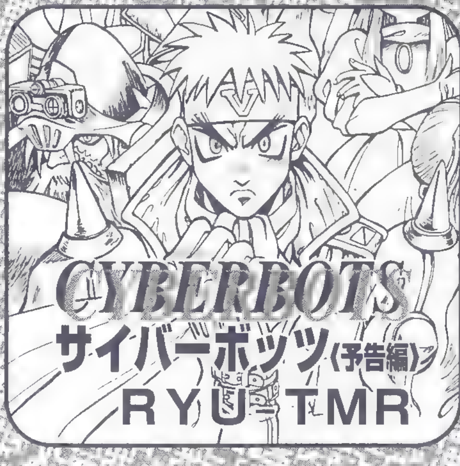
埼京線、武蔵野線の武蔵浦和駅から歩いてたったの5分!パソコン、ファミコン、その関連のブック&マガジン、そしてもちろんゲーメストのバックナンバー&グッズもた〜っくさんそろえてるよ。大駐車場も完備してるからみんなずぇったい遊びにきてネ!

グッズはこれからもずっととりあつかうよ!





●スーパードキドキ　浦和店
埼玉県浦和市沼影1-13-15
☎048-866-0200
●クウム　大田本町店
群馬県大田市本町20-19
☎0276-25-4585
●イエローサブマリン渋谷店
東京都渋谷区神南1-20-8芳賀電ビル4F
☎03-3462-7466
●イエローサブマリン新宿店
東京都新宿区西新宿1-18-14はしばビル3F
☎03-3354-2264
●アニメック
東京都新宿区2-1-1ラポートピアBLD2F
☎03-3354-2264
●ペーパームーン　イリナカ店
愛知県名古屋市昭和区滝川町33イリナスクエアビル1F
☎052-833-5016
●ペーパームーン　岐阜店
岐阜県岐阜市東金室町1-17ムラセビルB1
☎058-266-8481
●TOYOANIMATION
愛知県名古屋市中区栄3-7-5栄長谷川ビル2F
☎05-2251-2588
●㈱アルケミックス　コスモタワー
大阪府大阪市住之江区南港北1丁目14-16
☎06-615-6134
●SRGスタンバイスーパーモンキーVer.1
大阪府大阪市浪速区日本橋5-7-19
☎06-641-2225




# GALAXY FIGHT

ギャラクシーファイト **井上卓哉**

©SUNSOFT

## フィールド無限の格闘ゲーム、ついにコミゲでコミック化だ！

あのキャラクターがマンガ化でこうなる？




# GUNBIRD

ガンバード **夏元雅人**




■持ち主の願いをなんでもかなえるという「アトラーの魔鏡」しかし、魔鏡は、断片となって世界各地に四散したという。それぞれの願いを胸に秘めた5人の「大空の冒険者」が飛翔する。

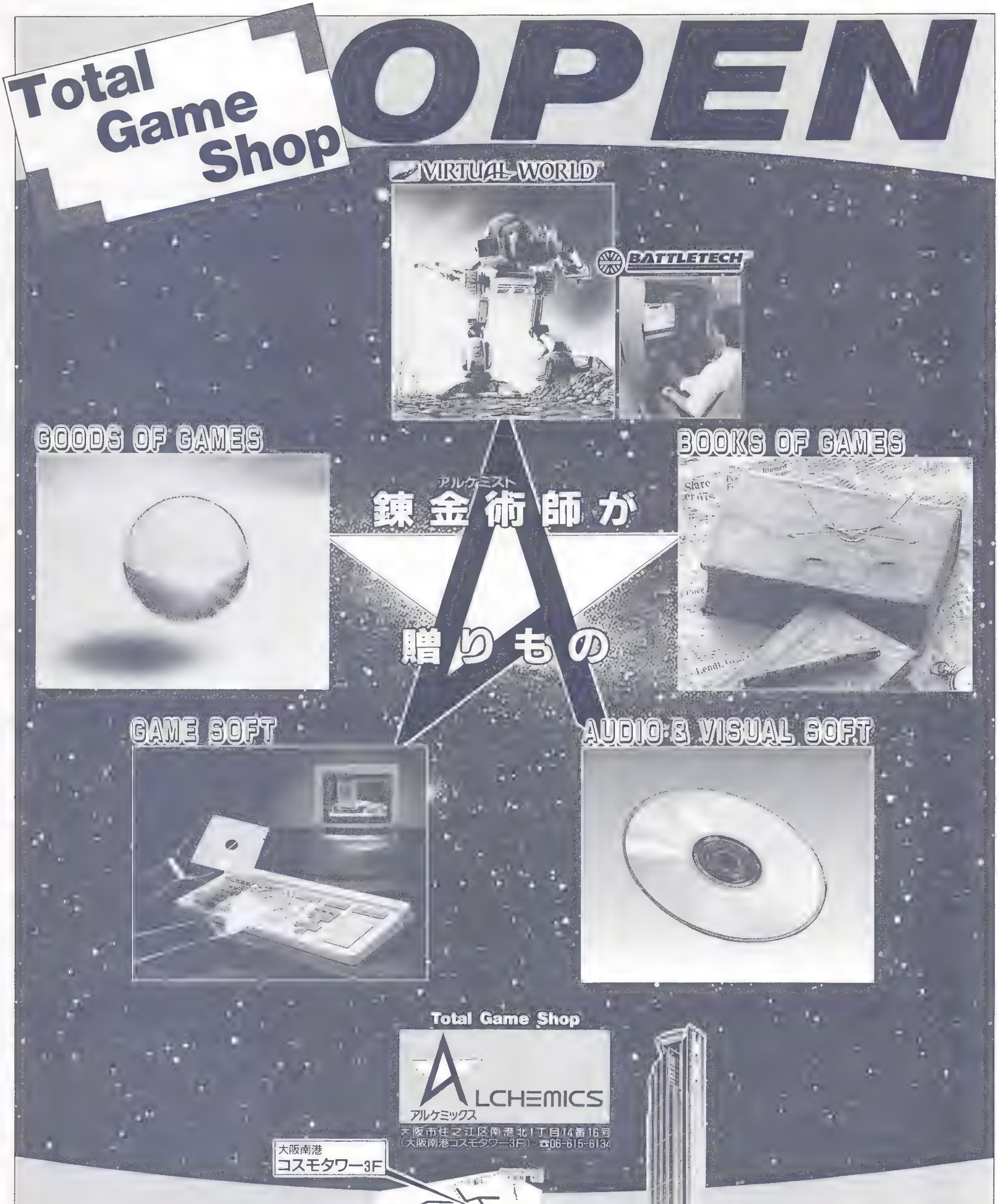
**怒涛の連載陣**

●［スーパーリアル麻雀PV］水上広樹 ●［ザ・キング・オブ・ファイターズ'94］鷹岬諒 ●［ファイターズヒストリーダイナマイト］津雲幻一郎 ●［豪血寺一族2］古葉美一 ●［極上パロディウス］岩尾奈美恵 ●［キャプテンコマンドー］戸橋ことみ ●［ゲーパロ4コマグランプリ］ ●［速攻生徒会］小川雅史 ●［CONTINUE?］ひさの瑠珈 ●［スーパーストII 4コマ］ ●［出たな！ツインビー］吉崎観音 ●［ワールドヒーローズ2］雑君保プ ●［超人学園ゴウカイザー］ことぶきつかさ ●［ヴァンパイア］藤田丈士 ●［X-MEN的こころ］児島都

ゲームコミック誌の王者コミゲは毎月19日発売！

**月刊コミックゲーメスト**

【5月号】定価550円 4月19日(水)発売!!



Total Game Shop
OPEN
VIRTUAL WORLD
BATTLETECH
GOODS OF GAMES
BOOKS OF GAMES
アルケミスト
錬金術師が
贈りもの
GAME SOFT
AUDIO & VISUAL SOFT
Total Game Shop
ALCHEMICS
アルケミックス
大阪市住之江区南港北1丁目14番16号
(大阪南港コスモタワー3F) ☎06-615-6134
大阪南港
コスモタワー3F
バーチャルワールド・ゲームソフト・コミック・書籍
CD・ビデオ・LD・キャラクター商品・TRPG
4/20 OPEN!

# スコアを出しにゲーセンへ行こう!
# 狙うぞ ハイスコア!! 2

少しずつ掲載店が増えています。そろそろ予定していた店数に近づいているので、今号の募集をもって一度締め切りとします。

## ゲームプラザメッセ102

千葉県四街道市四街道1－2－1チェリープラザ1F ☎(043)424－6070

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | スーパーストリートファイターⅡX | 2,093,100 | SVM－KAN やっぱり 海ちゃん! | 1c ALL リュウ |
| 2 | スーパーストリートファイターⅡX | 2,080,100 | SVM－KAN モナコ飼いたい! | 1c ALL キャミィ |
| 3 | 鉄拳(ポール) | 2′40″18 | NSK ㊤ | 1COIN ALL |
| 4 | 鉄拳(ロウ) | 2′43″70 | PER－ペロン | 1COIN ALL |
| 5 | バーチャファイター2(サラ) | 3′15″36 | SVM－KAN うを～のびね～!! | 1COIN ALL(サラ) |
| 6 | バーチャファイター2(パイ) | 2′48″29 | レイアースダメすぎ! NSK－㊤ | 1c ALL でも見てる奴… |
| 7 | 対戦ぱずるだま | 1,124,230 | SVM－KAN 昨年のスコア…。 | ゲーマーモード とのさま負け |
| 8 | 極上パロディウス(ミカエル) | 1,394,000 | SVM－KAN また昨年のスコア…。 | 1c ALL 連なし |
| 通信欄 | ●極上パロディウス(2P側)に連射をつけました!やってちょ!! ●ヴァンパイアハンターが4月に入荷予定 待たせてごめん! ●スコア担当者が頭かかえてます。だれかスコア出しに来てください!! by店員N.O | | | |

## TVパンアップ

千葉県柏市旭町1－3－14 ☎(0471)43－9829

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | バーチャファイター2(影丸) | 1′59″99 | T·O | 初段 ALL |
| 2 | バーチャファイター2(ラウ) | 3′39″44 | DAI | ALL |
| 3 | ヴァンパイアハンター(フェリシア) | 1,377,800 | SKO | ALL |
| 4 | ぷよぷよ通 | 321,358 | SKO | ALL |
| 5 | バブルシンフォニー(バブルン) | 5,724,440 | OMG | ALL |
| 6 | スーパーストリートファイターⅡX(ガイル) | 1,157,800 | GEN | ALL |
| 7 | スーパーストリートファイターⅡX(ケン) | 1,578,300 | K·H | ALL |
| 8 | 真サムライスピリッツ(幻十郎) | 145,370 | GRT | ALL |
| 通信欄 | 当店はデキたてのゲームセンターです。先月バーチャ2の大会を行いました。レベルは高いので、ぜひ挑戦しにきてください。 | | | |

## パル

宮城県仙台市青葉区三条町12－7 ☎(022)273－4431

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | X－MEN(シルバ サムライ) | 2,317,900 | 国見(最弱)リオン AZUMA | ALL 全てver3.00 |
| 2 | X－MEN(ストーム) | 1,637,500 | YAKUMO | ALL |
| 3 | X－MEN(センチネル) | 1,604,100 | RT·ゴムとゼリー03 MAK | ALL |
| 4 | X－MEN(コロッサス) | 1,048,000 | 梅田川のフィッシャーマン | ALL |
| 5 | スーパーストリートファイターⅡX(リュウ) | 1,974,500 | まこっち おぶ MAK | ALL |
| 6 | スーパーストリートファイターⅡX(ケン) | 1,893,400 | 4級リオン T·B | ALL |
| 7 | バーチャファイター2(アキラ) | 2′20″02 | SEKKI | ALL |
| 8 | 餓狼伝説スペシャル(十兵衛) | 1,838,500 | YAKUMO (KTT) | ALL |
| 通信欄 | ようやくVF2が入荷されたヨ。しかも!play50円ときたもんだ。対戦人口少ないんで友達誘って遊びに来てください。仙台一弱いメンバーが、お待ちしております。 by 打倒M94を目指すジェフリーをやじ | | | |

## Palo札幌駅前店

北海道札幌市北区7条西2－7－1 ☎(011)737－6887

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ギャラクシーファイト | 664,500 | これからもよろしくIFEF | ロルフ使用 ALL |
| 2 | ぱにっくボンバー | 42,772 | まだまだ募集中! KEN | 6面 |
| 3 | ガンバレット | 147,885 | MIC | EXPERT ALL |
| 4 | バーチャファイター2 | 1′52″43 | 強者来店希望中! CBR | HARD設定 ALL |
| 5 | パズルボブル | 14,996,140 | 当店のハイスコアラーKMB | 15面 |
| 6 | ぷよぷよ通 | 329,332 | 直Ω益村まで連絡せよDKC | ALL |
| 7 | バーチャコップ | 840,400 | 求むオール9!当店へSEI | ALL |
| 8 | ソニックウィングス2 | 1,030,800 | ITO | |
| 通信欄 | 読者の方、一回来てみてください。お客様とのコミュニケーションノートも大好評!VF2の強い方、弱い方みんなで楽しみましょう。対戦台大人気、対戦キャラ別勝率などの情報も発表しています。札幌駅北口出てスグにあります。ぜひ遊びに来てネ。 MAS | | | |

## ゲームセンターニュートン

東京都板橋区志村3－24－3 ☎(03)3558－9766

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ダライアス外伝㊅付 | 11,406,800 | TMZ－AKI | ALL 上Vゾーン |
| 2 | 雷 電DX(初 級)㊅付 | 4,486,880 | YOK | 1－5 2P側 |
| 3 | ヴァンパイアハンター | 1,413,500 | TMZ－八田利貼象 | ALL デミトリ |
| 4 | ヴァンパイアハンター | 1,436,500 | TMZ－綾瀬綾 | ALL フェリシア |
| 5 | リッジレーサー2 | 3′16″536 | TMZ－13秒台だした人·そんけーします | ALL T.T |
| 6 | デイトナUSA | 3′17″21 | KAJI | ALL 上級 |
| 7 | バーチャファイター2 | 1′48″59 | TMZ－八田利貼象 | ALL カゲ |
| 8 | バブルシンフォニー | 7,748,630 | すぱいらる | 62面 ノーマル ボブルン |
| 通信欄 | NEWゲーム各種、とり揃えてみなさんのご来店をお待ちしております。ちなみにオールドゲームもちょくちょく変えてるよ! シューター、格ゲー野郎 なんでも大歓迎 来てね! | | | |

## ゲームセンターワンコイン

秋田県秋田市手形山崎町8－5 ☎(0188)37－0005

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ヴァンパイアハンター(フェリシア) | 840,200 | "バラセ!"NHK | ALL ターボ |
| 2 | ヴァンパイアハンター(ビシャモン) | 746,200 | 初プレイクリア TAL | ALL ノーマル |
| 3 | ヴァンパイアハンタ (カロン) | 859,900 | "がきんちょ" NHK | ALL ターボ |
| 4 | ギャラクシーファイト(ムサファー) | 809,300 | "目標100万点" KDD | ALL |
| 5 | ギャラクシーファイト(カズマ) | 641,300 | "ヴァンパイアハンター破壊"NHK | ALL |
| 6 | ギャラクシーファイト(ルーミ) | 647,600 | ひで | ALL |
| 7 | ダライアス外伝(Zゾーン) | 11,773,610 | クラゲ職人IHI㊇ | ALL ノーミスC－5 B－4 |
| 8 | パズルボブル | 19,331,150 | KGB | ALL |
| 通信欄 | 持ちゲーがどんどん増えてきており、倉庫事情は著しく悪化しております(笑) ダブルドラゴンやゴールデンアックス・ザ・デュエルとかいうゲームも入荷済です。誰かやってください。 | | | |

## ZEST

北海道札幌市西区西野2条2丁目 ☎(011)663－5457

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ヴァンパイアハンター | 1,220,000 | YAS | ALL モリガン |
| 2 | ヴァンパイアハンター | 1,178,600 | BCC | ALL フォボス |
| 3 | 殿様の野望2 | 2,476,660 | GOD しみちゃり伝説 | 正解率93.3% ALL 家康 |
| 4 | バーチャファイター2 | 1′28″91 | TZR | ALL ラウ |
| 5 | バーチャファイター2 | 1′34″01 | SILVIA | ALL カゲ |
| 6 | ダブルドラゴン | 1,113,409 | UE. | ラスボス1－2 アボボ |
| 7 | レイフォース | 5,847,100 | MAK | ALL |
| 8 | マッハブレーカーズ | 入荷しました。 | | |
| 通信欄 | ご入学ご進学のみなさま、おめでとうございます。周りの環境も一新され、今までとは違った一日を過ごしていると思います。そこで何もかも新しくなるこの春、対戦を通して新しい友人(ライバルでも可)を作りませんか?当店の対戦台があなたをお待ちしてます。 | | | |

## 東京レジャーランド小岩店

東京都江戸川区南小岩8－15－3 ☎(03)5668－8411

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ヴァンパイアハンター | 1,667,200 | 君成 寿 | ALL R×25 フェリシア使用 |
| 2 | ウルトラ警備隊 | 9,797,800 | 磯シルバーSHI | 1UP×1 ALL 残×0 |
| 3 | リッジレーサー2 | 2′21″689 | B－14Sunny | 1周ベスト47″074 |
| 4 | レイフォース | 8,302,400 | NAK氏に感謝 OMK－SAN | ALL 連付 |
| 5 | バブルシンフォニー | 10,168,170 | SCR－HRS | ALL 連付 残×3 ボブルン |
| 6 | 極上パロディウス | 3,578,000 | SCR－HRS | 1周213万 コイツ連付 |
| 7 | ネビュラスレイ | 2,817,890 | OMK－FINE－FET | POW×1 連付ボス×1のがし |
| 8 | 雷 電DX | 5,263,460 | EXCHANGE R－やる気0 | 初級 ノーミス ノーボンバー |
| 通信欄 | ただいまスコアラーを募集中です。全国のみなさまご来店お待ちしております。ただいま店内でOLD祭をやっておりますのでOLDGAMEに興味のある人、今がチャンスです。 by SCR－HRS | | | |

## トミームナコ

群馬県高崎市本町3－69 ☎(0273)25－2906

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ギャラクシーファイト(アルバン) | 1,547,500 | ㊗大坂さんの研修終了 | ALL ㊅㊇ 6 5－10 |
| 2 | ギャラクシーファイト(カズマ) | 1,289,700 | ㊗大坂さんのプレイシティ24復帰 | ALL ㊅ 3－4－11 |
| 3 | パズルボブル | 39,589,630 | SOLID－S.S | ALL |
| 4 | 極上パロディウス(こいつ) | 4,338,400 | SOLID－S.S | ALL ㊅ 1周196万 |
| 5 | バーチャファイター2(アキラ) | 2′47″76 | CRS | ALL |
| 6 | バーチャファイター2(ジェフリー) | 4′30″65 | マシンガン·ニーリフト | ALL |
| 7 | ヴァンパイアハンター(オルバス) | 1,564,400 | 魔B党－K.O | ALL |
| 8 | X－MEN(スパイラル) | 1,784,000 | 大黒摩季FAN | ALL |
| 通信欄 | | | | |

## ウィッシュボーン

宮城県塩釜市花立町22－53 ☎(022)367－3051

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ヴァンパイアハンター | 1,333,700 | M.K | ALL フェリシア |
| 2 | ヴァンパイアハンター | 1,226,100 | 田村 | ALL バイロン |
| 3 | ヴァンパイアハンター | 1,120,500 | CHO | ALL レイレイ |
| 4 | ヴァンパイアハンター | 835,900 | Y.S | ALL オルバス |
| 5 | ヴァンパイアハンター | 826,500 | M.T 大門のコスプレした男 | ALL モリガン |
| 6 | ヴァンパイアハンター | 705,400 | 中村 | ALL ドノヴァン |
| 7 | ヴァンパイアハンター | 681,500 | JUN | ALL アナカリス |
| 8 | 鉄拳 | 6′22″40 | B－T | ALL ポール |
| 通信欄 | ヴァンパイアハンターは全キャラクリアしてしまい、どれを載せるか困ってしまいました。次は餓狼伝説3でガンバリましょう。ゲーム大会も企画してますのでよろしくお願いします。 | | | |

## ゲームプラザニュー日の出

長野県上田市中央 2 − 7 − 9　☎(0268)25−0835

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ヴァンパイアハンター(モリガン) | 1,651,900 | DYB−リオ(妖怪) | ALL Px 1 |
| 2 | ヴァンパイアハンター(デミトリ) | 1,412,200 | Tiny−DIL㊮ | ALL Px 5 |
| 3 | ウルトラ警備隊(シルバーガル) | 8,892,800 | DYB−リオ(妖怪) | ラストステージ㊖ |
| 4 | バーチャファイター 2(ウルフ) | 1′20″45 | JAF − EL − MIA | ALL |
| 5 | バーチャファイター 2(ジャッキー) | 1′46″75 | DYB−義理チョコ君 | ALL |
| 6 | スーパーストリートファイターⅡX(リュウ) | 1,832,700 | チャリンコ大魔王(不毛かつ雑魚) | クリアもできない |
| 7 | ツインビーヤッホー | | 入荷予定 | |
| 8 | 餓狼伝説 3 | | 入荷予定 | |
| 通信欄 | 新製品続々入荷！是非遊びに来てください。 | | | |

## アミューズメントピアフェスタ

山梨県甲府市中小河原町571　☎(0552)43−7967

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | バーチャファイター 2 | 1′54″91 | どすこい曙 | ジャッキー 1C ALL |
| 2 | バーチャファイター 2 | 1′40″98 | S.Y | ラウ 1C ALL |
| 3 | バーチャファイター 2 | 2′23″47 | T.Y | アキラ 1C ALL |
| 4 | ヴァンパイアハンター | 1,468,200 | Y.S | オルバス 1C ALL |
| 5 | エースドライバー | 2′55″36 | ORS−N　大横綱 | 初級ソロ　MT |
| 6 | エースドライバー | 2′55″95 | ORS−N | 初級ソロ　MT |
| 7 | パズルボブル | 20,303,330 | K.K | 29面 |
| 8 | バーチャコップ | 8,328,900 | VFR | 1C |
| 通信欄 | 来たれ、明日のハイスコアラー　首を洗って待つ！ ピアフェスタPARTⅡも計画中、みんな来てネ | | | |

## アミー

東京都板橋区赤塚新町 1 −22− 4　☎(03)3977−0202

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ヴァンパイアハンター | 1,503,400 | 中原 | (フェリシア)(ALL) |
| 2 | バーチャファイター 2 | 4′27″64 | KIYOSHI | (舜帝)(ALL) |
| 3 | ウルトラ警備隊 | 9,265,000 | 大江戸ファイター 秀月 | (シルバーガイル) 連付　(ALL) |
| 4 | ぷよぷよ通 | 381,891 | 舞蝶純一 | (ALL) |
| 5 | 鉄拳 | 2′58″76 | T.K.C | (ジャック)(ALL) |
| 6 | ダライアス外伝 | 12,648,460 | G.M.C−TAC | (Vゾーン) 連付　(ALL) |
| 7 | マッハブレイカーズ(モンスタードラッグ) | 213.33m | IDA | (マサラ) |
| 8 | マッハブレイカーズ(ビーストホール) | 6636pts | KIYOSHI | (マサラ) |
| 通信欄 | 先月号のゲーメストを見て、新しいスコアラー諸君の多数の御来店誠にありがとうございます。スコアネームと顔が一致しないのでぜひ店長まで一声かけてください。お待ちしております。マッハブレイカーズ、ヴァンパイアハンターが人気急上昇中です。 | | | |

## ゲームブルース

岐阜県大垣市高屋町 1 −43第 1 ビル 1 F　☎(0584)82−6196

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | マッハブレイカーズ(マキシマムスピード) | 8.51 | トリプルAZI | マサラ |
| 2 | マッハブレイカーズ(モンスタードラッグ) | 212.45 | X | ジョニー |
| 3 | マッハブレイカーズ(アイスクラッシャー) | 34pcs | AMP | マサラ |
| 4 | マッハブレイカーズ(ハイパーグライダー) | 662.85 | AMP | マサラ |
| 5 | マッハブレイカーズ(ビーストホール) | 6444pts | FCF | マサラ |
| 6 | マッハブレイカーズ(フューチャーゲート) | 44550pts | SEI | マサラ |
| 7 | マッハブレイカーズ(スーパースタント) | 47spin | OMT | マコト |
| 8 | 極上パロディウス | 1,117,300 | もあいのきし | 1c8面+モアイこいつ |
| 通信欄 | ●当店の読書コーナーにあるメストが毎回ぬすまれますあと増刊号も何冊か……お願いおこんないからかえして!! | | | |

## プレイタウンパル富士吉田店

山梨県富士吉田市新西原 4 丁目1545− 1　☎(0555)22−8668

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 真サムライスピリッツ(ナコルル) | 188,120 | 渡辺桂一 | 連なし　ALL |
| 2 | 真サムライスピリッツ(千両狂死郎) | 265,170 | がんちゃん | 連なし　ALL |
| 3 | ザキングオブファイターズ'94(イギリスチーム) | 281,710 | 渡辺桂一 | 連なし　ALL |
| 4 | ザキングオブファイターズ'94(中国チーム) | 251,170 | 佐藤一Ⓦ | 連なし　ALL |
| 5 | ガンバード | 1,081,600 | M·M | アッシュ使用 ALL |
| 6 | 極上パロディウス | 2,163,500 | 渡辺桂一 | ミカエル使用 ALL |
| 7 | スーパーストリートファイターⅡX | 1,615,200 | A·W | ガイル使用 ALL |
| 8 | バーチャファイター 2 | 1′30″93 | カゲ | パイ使用 ALL |
| 通信欄 | お待たせしました餓狼伝説 3 入荷してます。それに伴いトーナメント大会も決定!!　参加希望の方、どんどん来てください。 1Fカラオケも連日大盛況ですまだ来店されていないお客様は、一度来てみてください。 | | | |

## ゲームinナミキ明大前

東京都世田谷区松原 2 −27−14　☎(03)5300−5747

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | パズルボブル | 20,917,700 | KEN−Oからの依頼人、YSY | 17面で死亡 |
| 2 | 極上パロディウス | 4,348,100 | 蒲田からの使者、YSY | こいつ　ALL 連なし　残×2 |
| 3 | ザ・キング・オブファイターズ'94 | 459,960 | いまさらKOFですか…のオニヤキ | ブラジル代表 ALL |
| 4 | ザ・キング・オブファイターズ'94 | 370,670 | かためうちだぜ!! オニヤキ | メキシコ代表 ALL |
| 5 | ザ・キング・オブファイターズ'94 | 364,170 | オニヤキ³ | 日本代表 ラスボス落ち |
| 6 | ぷよぷよ通 | 332,880 | Mr.X | ALL　678 |
| 7 | マッハブレイカーズ | 8″50 | AJA | マコト　マキシマムスピード |
| 8 | マッハブレイカーズ | 211.81m | SHO | マサラ　モンスタードラッグ |
| 通信欄 | つ・い・に、VF 2 が50円になりました。比較的午前中はすいてますので、スコアラーの方、よろしくお願いいたします。対戦相手を探して上京するお客様も、どんどん乱入してくださいね。中華ヒゲおやじ軍団、明大前ちゃっきぃーずがお待ちしております。 | | | |

## アミューズメントギャロップ

岐阜県高山市朝日町23− 9　☎(0577)35−1873

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ヴァンパイアハンター(ビシャモン) | 1,250,500 | ECL | 1C ALL |
| 2 | ヴァンパイアハンター(フェリシア) | 1,075,700 | 無記名 | 1C ALL |
| 3 | | | | |
| 4 | バーチャファイター 2(ラウ) | 2′20″41 | H.O | 1C ALL |
| 5 | バーチャファイター 2(カゲ) | 2′30″83 | H.O | 1C ALL |
| 6 | バーチャファイター 2(パイ) | 3′29″63 | H.O | 1C ALL |
| 7 | | | | |
| 8 | ぷよぷよ通 | 213,474 | 無記名 | 1C ALL |
| 通信欄 | ●カプコンのヴァンパイアハンター出足好調といったとこです。対戦格闘ゲームのシステムはこれくらいでちょうど良いと思うのは私だけでしょうか。ヴァンパイアハンター、対戦、盛り上がっています。みなさん目押しの鬼になりましょう。 | | | |

## プレイシティキャロット静岡店&アピア店

静岡県静岡市中吉田15− 8 プラザアピア 1 F　☎(054)263−8604

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ガンバード(バルナス) | 1,999,700 | K.scope−善之字元帥 | ALL ㊖ 1周107万 |
| 2 | ヴァンパイアハンター(モリガン) | 1,429,400 | 元帥 | ALL |
| 3 | ヴァンパイアハンター(フェリシア) | 1,195,000 | はせが·りむるぅ | ALL とりあえず |
| 4 | アウトランナーズ(ベティ) | 12,471,000 | 砂 | ALL |
| 5 | ウルトラ警備隊(ウルトラホーク) | 9,075,800 | 学㊎のお兄さん | ALL ㊖ とりあえず |
| 6 | 鉄拳(NINA) | 3′29″15 | カタクラ鉄拳野郎 | ALL 鉄拳の友求む。 |
| 7 | 鉄拳(LAW) | 4′00″08 | WAD−TNB−ELYⓢ | ALL とりあえず |
| 8 | ガンバレット | 190,459 | RMX | ALL　初級 ㊖なし |
| 通信欄 | 春の新製品ラッシュによって、当店のハイスコアノートが潤うことを望みます。ハイスコアが出せる方、出したい方、ぜひご来店ください。 byPCアピア店　バイトの㊙（今月で担当おわり） | | | |

## ゲームプラザニューヨーク

神奈川県鎌倉市大船 1 −22−26大船会館 2 F　☎(0467)44−0027

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ぱずるだま | 1,421,300 | さすらいのぱずるだまん!! | ユミちゃん トノサマ面 |
| 2 | ゴールデンアックスザデュエル | 275,600 | Lucky−Dim−牙王君♡ | ミラン　ALL |
| 3 | ギャラクシーファイト | 1,447,800 | STG−MIC | ルーミ　ALL |
| 4 | 真サムライスピリッツ | 431,250 | AKI² | ガルフォース ALL |
| 5 | 鉄拳 | 3′08″36 | 鈴廣一のゲーム野郎米倉光男 | ポール　ALL |
| 6 | バーチャファイター 2 | 3′41″56 | ゲヤちゃんちょこありがとう!GKK | リオン　ALL |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |
| 通信欄 | | | | |

## ハイスコアに関する質問、またこのコーナーへのイラストも大募集しています!

## ハイスコア版なんですかコーナー

月末に発売されている本誌に載っている「めざせハイスコア」で集計されているスコアを見て、「どうしてそんなスコアが出るの？」であるとか、「一生懸命やっているけど、このやり方とは違うの？」というような疑問、質問等がありましたらこのコーナーまでお手紙をください。本誌ライターが全力でフォローしていきたいと思っています。

またこのコーナーのためにイラストを描いてくれる人も募集します。思い出や、印象に強く残ったことを描いてもいいです。

質問、イラストの送り先は左記まで

〒101
東京都千代田区内神田1-11-4
新声社ゲーメスト編集部
「ハイスコア版
なんですかコーナー」係

## ジョイランドタイトー天六店

大阪府大阪市北区天神橋 6 − 4 − 9　☎(06)356−9602

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | バーチャファイター 2 | 1′06″90 | 天満　ジャンキ ASO | 1C ALL ㊯ナシ　カゲ |
| 2 | バーチャファイター 2 | 1′41″96 | 実はサラ、リオン、パイ使い　ASO | 1C ALL ㊯ナシ　サラ |
| 3 | パズルボブル | 30,027,710 | T&Y | 1C R30 |
| 4 | 雷　電DX | 4,914,950 | サラリーマンゲーマー F.K | 1C　2−5 ㊯付　1P上級 |
| 5 | 極上パロディウス | 2,898,800 | ムテキング外伝超ムカツクヤル気なしI.H | スペシャルステージ死亡　㊯付 |
| 6 | セガラリーチャンピオンシップ | 3′24″40 | 次はMTで… XYZ | セリカATSステージ完走　2位 |
| 7 | タクスフォースハリアー | 11,000,900 | ㊗ | 1C　3−4 ㊯付 |
| 8 | ダイノレックス | 1,220,200 | ECHO | 1C ALL ㊯ナシ　ケラト |

**通信欄**　初顔ですがよろしくお願いします。当店はビデオゲーム、大型ゲーム全部で約140台ほどの店です。新作からレゲーまで、いろいろそろえています。またロケテスト等もやっていますので天六商店街に来たときには、寄っていってください。

## ゲームセンターニュースター

三重県津市江戸橋 1 −130− 7　☎(0592)32−0233

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | バーチャファイター 2 (アキラ) | 1′21″28 | G・I | ALL |
| 2 | マッハブレイカーズ (マキシマムスピード) | 7″85 | SKM−地上絵㊜ | マコト使用 |
| 3 | マッハブレイカーズ (モンスタードラッグ) | 213.97m | SKM−地上絵㊜ | マコト使用 |
| 4 | マッハブレイカーズ (フューチャーゲート) | 56,950 | SKM−地上絵㊜ | マコト使用 |
| 5 | マッハブレイカーズ (ハイパーグライダー) | 712.82m | ASS | マコト使用 100% |
| 6 | マッハブレイカーズ (ブロックバスター) | 7″43 | ASS | カール使用 |
| 7 | マッハブレイカーズ (ビーストホール) | 10,789 | ACE 1コはずし | マサラ使用 97% |
| 8 | マッハブレイカーズ (エキシビジョンマッチ) | 5″36 | ACE | マコト使用 |

**通信欄**　TELが間違っていました。多数の方にご迷惑をおかけしました。すみません。

## ゲームプラザファンタジー

岐阜県岐阜市岩田東 3 −287− 3　☎(058)241−2406

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | マッハブレイカーズ (マキシマムスピード) | 8″26 | −P SKL | ソフィア |
| 2 | マッハブレイカーズ (ビーストホール) | 7,251 | WXK | マコト |
| 3 | マッハブレイカーズ (ラピッドジャンプ) | 12″64 | KAZU | マコト |
| 4 | ヴァンパイアハンター | 1,281,200 | 猫見習い中 | フェリシア ALL |
| 5 | ヴァンパイアハンター | 1,148,000 | FHS/TAKA | モリガン ALL |
| 6 | 真サムライスピリッツ | 348,720 | UGO | 右京 ALL |
| 7 | パズルボブル | 10,523,140 | RIZ | 30面 |
| 8 | ガンバード | 1,027,700 | I−P−SKL | 2−4 |

**通信欄**　ヴァンパイアハンター入荷しました。対戦台にて、盛り上がっております。みなさん、どうぞ遊びに来てください。最近ハイスコアの出る数が減ってきたような気がするので、スコアを出したい方は、今がチャンスです。

## ゲームプラザアミュー

兵庫県西宮市松籟荘 7 − 5 竹森ビル 2 F　☎(0798)52−8361

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| | ヴァンパイアハンター | 1,652,900 | ミリオンNo.4 | デミトリ ㊯ALL |
| 2 | ヴァンパイアハンター | 1,337,400 | MC−HBG | サスカッチ ALL |
| 3 | ヴァンパイアハンター | 1,937,300 | こども−NTO | フェリシア ㊯ALL |
| 4 | 真サムライスピリッツ | 435,130 | のりを氏 | ガルフォード ALL |
| 5 | 真サムライスピリッツ | 360,150 | のりを氏 | 半蔵 ALL |
| 6 | 真サムライスピリッツ | 209,000 | のりを氏 | 十兵衛 ALL |
| 7 | スーパーマッスルボマー | 12,966,200 | のりを氏 | コルト ALL |
| 8 | ウルトラ警備隊 | 9,999,999+α | SDZ−JPO | タックスペース ㊯ALL |

**通信欄**　今回のスコアが載るころには、3月発売のニューゲームはほぼ入荷されているでしょう!?　震災もありましたが、阪神間のみんなは元気です!!
ハイスコアラー&対戦強者、求ム!!
byとっても若いスタッフ一同より♡

## ゲームプラザNOKEYMER

大阪府堺市南花田口町 1 − 3 −13ジョイント 2 ビル 2 F　☎(0722)21−8533

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ヴァンパイアハンター | 1,551,000 | 鬼平 | ビシャモン ALL |
| 2 | マッハブレイカーズ (モンスタードラッグ) | 213.50m | WIKKY ㊦ | ミッシェル 連なし |
| 3 | ダライアス外伝 | 12,354,070 | TATSUYA | 無数使用　連付 メゾーン　ALL |
| 4 | マッハブレイカーズ (ディープダイバー) | 716.10m | バーチャッ娘 スペシャル | マサラ　連なし |
| 5 | マッハブレイカーズ (ブロックバスター) | 9″05 | SHG−NO〜 KILLER | マコト　連なし |
| 6 | マッハブレイカーズ (エキシビジョンマッチ) | 5″63 | ㊥バーチャッ娘 ミラクル | マサラ　連なし |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |

**通信欄**　当店では、バーチャファイター 2 が強いお客様を募集中です。はっきり言ってレベルは高いと思いますが?　腕に自信のある方は、挑戦お待ちしております。

## GAME POP・LAND

岐阜県岐阜市六条北 4 −14−19　☎(058)276−9294

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ヴァンパイアハンター (レイレイ、連付) | 1,455,300 | G・CRUSH−MEY | ノーマル ALL |
| 2 | ヴァンパイアハンター (オルバス、連付) | 1,869,100 | G・CRUSH−MTL | ノーマル ALL |
| 3 | マッハブレイカーズ (ラピッド・ジャンプ) | 12″29 | G・CRUSH−きみちゃん | ノーマル マコト使用 |
| 4 | マッハブレイカーズ (アイスクラッシャー) | 34 | G・CRUSH−FAM | ノーマル マコト使用 |
| 5 | バーチャファイター 2 (アキラ、必付) | 1′22″72 | G・CRUSH−きみちゃん | ノーマル ALL |
| 6 | バーチャファイター 2 (カゲ) | 1′42″49 | G・CRUSH−MEY | ノーマル ALL |
| 7 | 真・サムライスピリッツ (アースクエイク、連必付) | 485,100 | G・CRUSH−CYA | ノーマル ALL |
| 8 | 真・サムライスピリッツ (ナコルル、連必付) | 458,670 | G・CRUSH−きみちゃん | ノーマル ALL |

**通信欄**　現在当店は春の新作ラッシュで、スコアラー全員ヒ〜ヒ〜言いながらゲームと格闘しております。という訳で　一緒になってゲームと格闘して下さる新規スコアラー様を募集しております。あとレバー台も常時稼働中!! 急げPOPへ!! (笑)　by. LOR・こぶ平

## ビッグバーン

広島県福山市引野町 4 − 2 −29　☎(0849)41−3838

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | バーチャファイター 2 | 1′56″92 | M.K | ラウ ALL |
| 2 | バーチャファイター 2 | 1′35″35 | YAN | アキラ ALL |
| 3 | バーチャファイター 2 | 1′40″41 | AKD | パイ ALL |
| 4 | バーチャファイター 2 | 1′50″82 | HND | サラ ALL |
| 5 | セガ・ラリーチャンピオンシップ | 3′25″82 | H.T | セリカ　AT |
| 6 | ガンバード | 728,500 | | マリオン 2−1 |
| 7 | ヴァンパイアハンター | スコア募集中 | | |
| 8 | | | | |

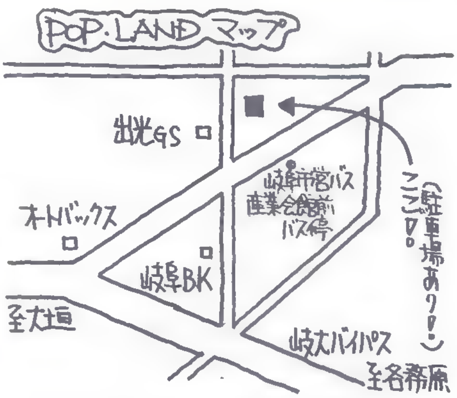
**通信欄**

## アミューズメントワールドモモⅠ・Ⅱ

大阪府寝屋川市萱島本町 4 −13　☎(0720)23−6995

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ヴァンパイアハンター | 1,734,600 | KAN | フェリシア・ALL |
| 2 | 水滸演武 | 172,700 | ZAP | 戴宗 ラスボスまで |
| 3 | 水滸演武 | 140,800 | OSJ | 扈三娘 8人目まで |
| 4 | バーチャファイター 2 | 2′55″34 | T・I | カゲ ALL |
| 5 | ウルトラ警備隊 | 8,751,500 | AGF | ウルトラホーク 最終面まで㊯ |
| 6 | ギャラクシーファイト | 1,081,100 | さとし | ショリ ALL |
| 7 | ギャラクシーファイト (タイムアタック) | 5′13″45 | さとし | ショリ ALL |
| 8 | バース | 6,783,600 | ZAP | フロントで1P ALL ㊯ |

**通信欄**　いつも情報が1ヶ月前でゴメンネ。今月は、餓狼伝説 3 と水滸演武を早くプレイしたい人は当店まで♡
餓狼伝説 3 は、8 台用意していますので、待たずにプレイしたい方は、2 階のモモⅡへ御来店ください。




## 日本メカニック

鳥取県鳥取市湖山町北 2 −123　☎(0857)28−2254

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ヴァンパイアハンター | 1,529,300 | B.B | ドノヴァン 1cALL |
| 2 | ヴァンパイアハンター | 1,433,100 | D.J | デミトリ 1cALL |
| 3 | ヴァンパイアハンター | 1,371,700 | NOR | フェリシア 1cALL |
| 4 | ヴァンパイアハンター | 1,189,700 | J. | モリガン 1cALL |
| 5 | ヴァンパイアハンター | 976,900 | C2 | アナカリス 1cALL |
| 6 | ヴァンパイアハンター | 917,700 | HID | フォボス 1cALL |
| 7 | バーチャファイター 2 | 1′58″91 | 中立売ジャッキー | アキラ |
| 8 | パズルボブル | 19,389,300 | JAC | 1コイン　27面 |

**通信欄**　●2ヶ月ぶりに復活です。ニューゲームもボチボチ入り始めたのでまたスコアを盛り上げていきたいです。

## ゲーマーズハウス　ガンマ

大阪府池田市石橋 1 − 8 −10ステーションプラザ 3 F　☎(0727)62−6780

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | バーチャファイター 2 | 2′53″05 | ギャンブラーMUNA 越中ブラック | カゲ ALL |
| 2 | ぷよぷよ通 | 443,665 | LIA | ALL |
| 3 | ゴールデンアックス ザデュエル | 241,250 | ギャンブラーMUNA 越中ブラック | ALLノーミス ゾマ使用 |
| 4 | ガンバード | 1,073,300 | F−A | 2−4 |
| 5 | ジャイラス | 1,541,200 | 核旦那 (IMO君CD返せ) | 117面 |
| 6 | ドラゴンスピリット | 744,070 | YOSHI | 1コインALL |
| 7 | ピットフォールⅡ | 266,680 | PARAPAⓉ | 全4面クリア |
| 8 | サイバリオン | 11,001,820 | MAR | ALL |

**通信欄**　昨年7月にOPENした新店「ガンマ」です。最新ゲームからレゲーまでALL50円です。現在VF 2、餓狼 3 等、新ゲームはもちろんのことブリルラ、ブラッディウルフ、イエローキャブ等レゲーのスコアも募集中です。強者のみなさま方、是非御来店ください。

## プレイステーションプラスワン

新潟県白根市大字小坂148− 1　☎(025)373−6634

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ヴァンパイアハンター | 1,355,200 | BAR | ALL　ノーマル オルバス |
| 2 | ヴァンパイアハンター | 1,149,300 | BAR | ALL　ノーマル デミトリ |
| 3 | ヴァンパイアハンター | 1,358,400 | MON | ALL　ターボ フェリシア |
| 4 | ヴァンパイアハンター | 1,233,100 | TAM | ALL　ノーマル モリガン |
| 5 | バーチャファイター 2 | 1′48″43 | TAM | カゲ ALL |
| 6 | パズルボブル | 35,809,700 | TAM | 30面 |
| 7 | 真サムライスピリッツ | 568,440 | BAR | ALL ガルフォード |
| 8 | 真サムライスピリッツ | 449,960 | BAR | ALL 半蔵 |

**通信欄**　VF 2 の対戦が非常に盛り上がっています。対戦、スコア共に自信のある方一度御来店ください。

## 高宮ラッキーゲームセンター

福岡県福岡市南区高宮1－6－11　☎(092)524－6557

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ゴールデンアックスザデュエル | 457,250 | アニソン | ハンチョス 1cALL |
| 2 | ゴールデンアックスザデュエル | 610,450 | 出張Mr.X | グリーン 1cALL |
| 3 | ウルトラ警備隊 | 9,640,200 | 大魔王マーラ | シルバーガル 1cALL |
| 4 | ヴァンパイアハンター | 1,873,200 | ちょびん♡ | モリガン 1cALL |
| 5 | ヴァンパイアハンター | 1,168,300 | ㊝ | アナカリス 1cALL |
| 6 | マッハブレイカーズ | 5"63 | 大魔王マーラ | エキシビジョン 1cALL |
| 7 | マッハブレイカーズ | 34 | 大魔道マーラ | アイスクラッシャー |
| 8 | マッハブレイカーズ | 47 | 大魔王マーラ | スーパースタント |
| 通信欄 | | | | |

## 姫屋こどもデパート今治店&新居浜店

愛媛県今治市枝堀町1－2－29　☎(0898)31－8655（代表）

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ヴァンパイアハンター | 1,901,900 | ADK | フェリシア ALL |
| 2 | ヴァンパイアハンター | 1,144,500 | ADK | モリガン ALL |
| 3 | バーチャファイター2 | 1'19"54 | ACE | アキラ ALL |
| 4 | バーチャファイター2 | 1'56"03 | 姫屋の世直し人 永田和正 | カゲ ALL |
| 5 | ダライアス外伝 | 10,284,790 | ハルちゃん | Vゾーン　連付き ALL |
| 6 | バツグン（スペシャルバージョン） | 25,939,590 | FVR | タイプA　3－1 ノーマル　連付き |
| 7 | パズルボブル | 25,326,580 | 今治一のパズラー 坂下一彦 | ラウンド25 |
| 8 | マッハブレイカーズ | | ハメゾウが人面犬に鼻ビスケットby隊長 | ALL |

通信欄：●姫屋全店にヴァンパイアハンターと餓狼伝説3が入荷しました。今治店と新居浜店にはVF2の対戦台があります。4月22日に両店にてVF2の大会を予定していますのでぜひ参加してください。詳しい内容については店頭、またはTELにて確認してください。

## タスコピア江崎店

岡山県岡山市江崎468－9　☎(086)274－4384

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | バーチャファイター2 | 3'55"33 | TT | JACKY |
| 2 | パズルボブル | 9,251,390 | T.Y | 21面 |
| 3 | ヴァンパイアハンター | 1,478,800 | SCORPION－KEI | モリガン ALL |
| 4 | X－MEN | 1,782,800 | SCORPION－KEI | 豪鬼 ALL |
| 5 | 真・サムライスピリッツ | 530,660 | SCORPION－KEI | ガルフォード ALL |
| 6 | スーパーストリートファイターⅡX | 1,246,100 | SCORPION－KEI | 豪鬼 ALL |
| 7 | 鉄拳 | 6'17"90 | 486 | ミシェール ALL |
| 8 | ぷよぷよ通 | 181,524 | ANK | 418ブロック |

通信欄：●初めまして、タスコピア江崎店です。今後ともヨロシクお願いします。今回、格闘ゲームが中心ですが、パズル、シューティングゲームのスコアも募集中です。ただいまバーチャファイター2の対戦が盛り上がっています。是非一度御来店ください。

## WING CLUB

佐賀県武雄市武雄町大字富岡7965　☎(0954)22－5411

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | パズルボブル | 31,376,500 | ESPII | 1C ALL |
| 2 | ヴァンパイア | 544,200 | ナカオ | 1C ALL デミトリ |
| 3 | ヴァンパイア | 578,900 | やっぱ虹野だろう? MFG | 1C ALL ビクトル |
| 4 | ダライアス外伝 | 12,536,540 | EGG㊮　中嶋残党 鼻息まじりのプレイ! | 1CALL 下Zゾーン　㊢ |
| 5 | ダライアス外伝 | 11,673,590 | YYY | 1CALL 上Vゾーン　㊢ |
| 6 | 超時空要塞マクロス | 2周もうすぐクリア | LPG㊣　中嶋残党 たこ　へい | 穴うめ隊1号 2－7 |
| 7 | バーチャコップ | 7,677,500 | 中嶋残党 L.&.SのSファ | 1C　ウラボス |
| 8 | グラディウスⅡ | | ㊢スイッチつきました。 | もちろんシンクロ |

通信欄：佐賀県武雄市「WINGCLUB」です。店内には、新作ゲームをいち早くクリアーされたお客様にお名前を歴代の英雄として残しています。また、毎月第4日曜日のゲーム大会"VF2"の参加者も募集中！新作ゲームも次々入荷してます。遊びに来てネ！

## フリータイム

徳島県徳島市籠屋町2－15－2　☎(08853)7－3562

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | X－MEN ver.3.00 | 2,711,300 | 瑞姫・樹 | スパイラル ステージ8 |
| 2 | パズルボブル | 30,766,800 | MII | ALL |
| 3 | ダライアス外伝(V'ゾーン) | 10,981,890 | 江ノ浦GAY | 残5　C5　B4 連付 |
| 4 | ラグナロク | 4,668,450 | ちよぎみ | ALL LOW 連付 |
| 5 | リッジレーサー2(T.T.) | 3'16"410 | 阿波主水本田 | MT |
| 6 | レイフォース | 5,393,800 | 阿波主水本田 | ALL　連なし |
| 7 | バブルシンフォニー(ノーマル) | 10,971,030 | UTCHER-SKA | ALL　残5 ドア5 |
| 8 | グラディウスⅡ(連付) | 10,000,000+α | ②うったま ③ちよぎみ | 14－7　4F 12－4　4F |

通信欄：●最近、パワフルな新製品が少ないので当店は掘り出し物が多くなりました。上表のゲーム以外にも、雷電II㊢付、ファイナルファイト㊢㊙、ガイアポリス、ライトブリンガーetc.が稼働中です。
P.S.上の表は全て工場出荷設定です。(でもデモ音はOFF)

## アミューズKSA

鳥取県鳥取市永楽温泉町111－13　☎(0857)21－3877

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 殿様の野望2 | 1,339,880 | SEJI! 長宗我部　日本一 | 1コインALL 正解率92.9% |
| 2 | ぐっすんおよよ | 2,450,700 | MIHO? 裏には行かん〜! | 1コイン30面 ALL |
| 3 | スラムダンク | 315 | 中立売ジャッキー | 1コイン4－2 |
| 4 | バーチャファイター2 | 2'49"86 | 伊藤下宿 441－2469 | ALL |
| 5 | G.I.ジョー | 3,373 | 加藤保憲 ロードブロック使用 | ALL |
| 6 | マッハブレイカーズ | 264.72m | SUB 競技グランドスパイク | ロン使用 |
| 7 | マッハブレイカーズ | 6,420 | NOR 競技ビーストホール | マサラ使用 |
| 8 | マッハブレイカーズ | 47spin | SUB 競技スーパースタント | ソフィア使用 |

通信欄：「ヴァンパイアハンター」「餓狼伝説3」「マッハブレイカーズ」入荷しました。
一部でマッハブレイカーズが熱いです。みんなでスコアを狙おう！

# 『狙うぞハイスコア!!2』掲載希望店大募集

## とりあえず最終〆切となるのお知らせです！

前々号で3月31日〆切を第一次〆切としましたが、まだ少し空きがあるので、第二次〆切として4月30日消印有効をもって最終〆切としたいと思います。これからハイスコアを出していきたいお店、現在、スコア集計をされているお店で、掲載を希望されるお店がありましたら、急いで諸事項を記入の上、下記のところまでお送りください。

〒101東京都千代田区内神田1・11・4
新声社ゲーメスト
「狙うぞハイスコア!!2掲載店大募集」係

掲載希望をされるお店の方へ。送っていただくのは、お店の住所、TEL、郵便番号、店名、店長さんのお名前、ハイスコアがわかる店員さんのお名前、連絡できる時間帯と、今現在お店で出ているゲームの点数を10機種分ほど記入の上、送ってください。掲載決定はこちらからご連絡いたします。

### 「狙うぞハイスコア!!2」の次回のスコア集計〆切日について

5月中旬号は、ゴールデンウィークがあるため、合併号で発売されません。そのため、その集計はありません。

次回の〆切日は、6月第2日曜日になります。

# 君こそゲーメスト 集計店への注意事項

**今回は特別なルール改正はないが、スコアの管理などで最低限注意すべきことをまとめたので、店側はもちろんプレイヤーも読んでほしい。**

## ハイスコアの管理について

●正しくハイスコアを管理するには、正しいハイスコアノートを作ることが必要である。ハイスコアノートには、
・スコアの出た日付
・ゲーム名
・出たスコア
・スコアネーム
・備考
・店員のスコア確認サイン
を必ず記入すること。

このとき備考欄は広めにとり、なるべく詳しく記入する。

店員のスコア確認は、ハイスコア達成後、すみやかに行うこと。

店員の確認がとれなかったスコアは集計用紙に記入してはならない（不正スコアの原因となるため）。

●集計用紙にスコアを記入する際には、備考欄の書き方に特に注意すること。

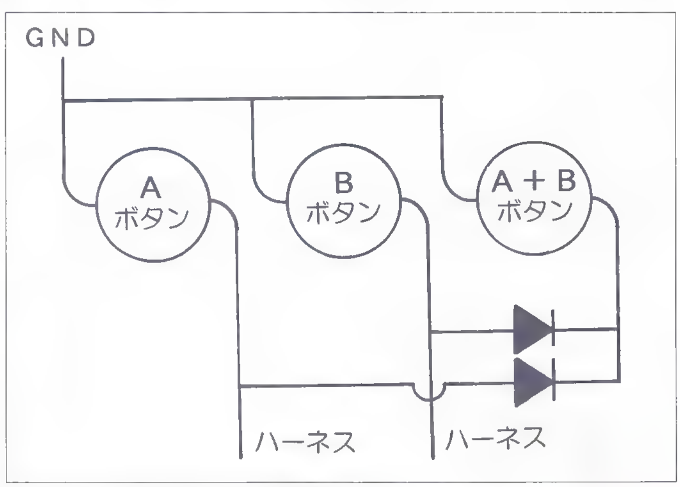
備考欄には、
・面数
・何周目か
・パーフェクト数
・ドロー数
・ライン数
・ベストラップ
などスコアに影響をおよぼす要素をなるべく詳しく記入すること。

ただし、
・操作系の改造の有無（つまり㊤や㊙の表示）。
・キャラ選択が可能なゲームのキャラ名表示。
のふたつはゲームタイトルの欄に記入すること。

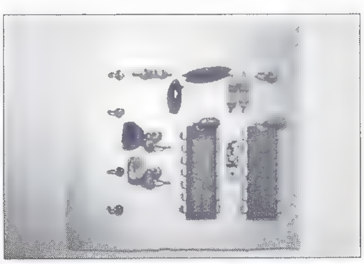
●集計用紙には必ず5つ以上スコアを記入すること。申請したスコアが5つ未満の店はその月の集計を見送る場合がある。

| 日付 | ゲーム名 | スコア | ネーム | 備考 | 印 |
|---|---|---|---|---|---|
| 3/17 | ヴァンパイアハンター（オルバス連付） | 1,705,000 | EXD-EXS | ALL パ×11 29ラウンド 2万×13 | 佐山 |
| 3/18 | 鉄拳（ニーナ 連付） | 2′01″43 | ZAG-ZIG | ALL まけなし 7人おわって 1′25″00 | 佐山 |
| 〃 | スーパーストリートファイターIIX（ゴウキ 連付） | 1,843,800 | SOL-たけのこ | ALL 3万×9 38ラウンド 5万×4 爪2 8万×0 | 佐山 |
| 3/19 | ヴァンパイアハンター（ザベル 連付） | 1,915,200 | SPA−GET | ALL パ×1 30ラウンド 2万×9 | 佐山 |
| 〃 | ギャラクシーファイト（カズマ 連なし） | 1,512,000 | SRN-3ちゃん | ALL 速攻×2 0ドット×2 | 佐山 |
| 3/20 | ダブルドラゴン（ビリー 連なし） | 751,000 | SNS-とおる君 | ALL パ×3 カウンターかせぎ有 | 佐山 |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

スコアノートの記入例。備考欄には点効率なども書く。




標準的な同時押しボタンの配線図。応用範囲は広い。



現在主流になりつつあるシンクロ連射装置。とにかく速い。

また、申請したいスコアが10以上ある場合は、集計用紙をコピーして個人申請分と明記した上で、残りのスコアを記入する。ただし個人申請分のスコアには※が給付されないので注意すること。

また個人申請分の用紙にも店名を記入するのを忘れない

ようにする。

●申請の際には、締め切りの時点で最も優れたスコアを記入する。

同店同ゲーム同部門において、より高いスコアが記録されているにもかかわらず、別のスコアを送ってはならない（スコアのストックによるかせぎの禁止）。

## 集計の対象について

●集計対象のゲームは国内で正式に発売された機種のみ。

ロケテスト・サンプル・海外バージョンは集計しない。

また先行発売のバージョンと発売バージョンが全く変わらないというメーカーからの指示があった場合も、正式な発売日以前に出たスコアは認められない。

●ゲームの難度やタイムの設定については、工場出荷設定のみを集計の対象とする。

また、同一ゲームでも出荷時期によって初期設定が異なり、それがスコアに影響する場合は、編集部の判断により集計基準を統一する。

●原則として、完全1人プレイ1コインによるスコアのみを集計する。

対戦ゲームで途中で乱入があったスコアや、ドライブゲームで同一リンク上に2人のプレイヤーが存在してのタイムは認められない。

以上のことを徹底させるために対戦格闘ゲームの通信対戦台で出たスコアは原則として認められない。

ただし乱入がなかったという完全な証拠がある場合はこの限りではない。

乱入時に点数の1の位がプラス1される機種でも10回乱入すると1の位が0に戻るものや、乱入しても何の証拠も残らない機種もあるので注意すること。



ダラ外は無敵技発覚のため集計打ち切り。次回作に期待？



ネオジオゲームの対戦台には、特に注意。

●集計されないスコアは送らないこと。

集計外のスコアは、集計ミスを招き、ハイスコア集計全体を混乱させるので送らないこと。

●全面クリアが達成されていないゲームは、原則として点数より面数を優先して集計する。

全面クリアが存在しないゲーム（ループゲーム）に関しても面数優先だが、特定の点数（1000万点など）で集計を統一する場合があるので編集部の指示に注意すること。

また永久パターンが発覚した機種で記録が無限に更新できるものは、その月で集計を打ち切る。

## 掲載店以外のスコアについて

●掲載店以外で達成されたスコアを集計用紙に書いて送ってはならない。

例えば、ある掲載店Aによく来る常連がたまたま近くにあるゲームセンターBでハイスコアを達成したとする。

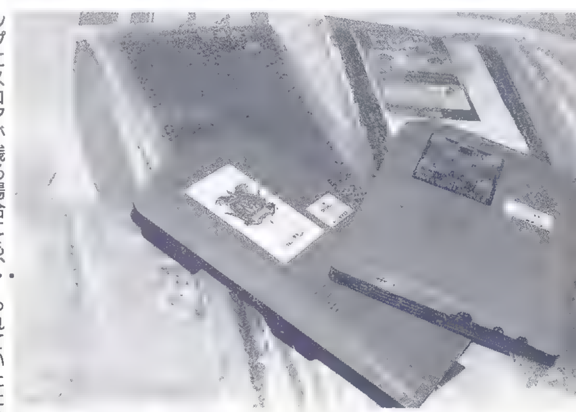
この場合、A店の集計用紙にこのスコアを記入することはできない。

このようなときには、個人申請の手続きをとってスコアを申請すること。

A店とB店が同じ会社で経営されている場合も同様なので注意すること。

●また個人的に基板を所有している場合などに、家庭で達成されたスコアを申請してはならない。

ネオジオなどで、バックアップにスコアが残る場合にも、家庭でのスコアは認められない。



家庭でのスコア（いわゆる家スコ）は申請できません。

## 操作系の改造について

●集計にあたって、連付き部門と連なし部門で集計を分ける場合がある。

このとき、便宜的に連付き連なしと表示しているが、厳密な意味としては、操作系の改造有り・なしで分けていると考えていただきたい。

つまり連射装置はついていないが、操作系の改造がある場合は連付き部門の集計ということになる。

このようなことを含めて集計全般にいえることだが、平成6年5月号以前とそれ以降の集計ではハイスコア集計担当者が変わり、集計に関する細かい点についての見解が微妙に異なる場合がある。

たとえば今回集計したマッハブレイカーズの場合、前作集計時（平成6年5月以前）にボタン入力をレバー入力にする改造が連なしとして認められていたため、今回も同様に集計すると思った集計店もあったようだ。

連付き・連なしの件については以前にも説明したことがあるので問題ないと思うが、その他の細かい点について疑問がある場合には、早めに編集部に問い合わせていただきたい。

## 不正スコアの防止

●店側のハイスコア管理が徹底していれば不正スコアが出ることはありえないのだが、万一不正スコアが出てしまった場合には、その店で出たスコアすべてが疑われ、その店自体のイメージダウンにもつながることがある。

また、不正スコアを出した本人はウソスコアラーとして、一生うしろ指をさされることになる。

このようなことがないように集計店には、ハイスコアをきちんとチェックし管理する義務があるといえよう。

# ゲーメストライターが対戦へ出張するぞ

ゲーメスト軍！

いまだ衰えを見せない「対戦格闘ゲーム」。全国に生息する猛者を求めて、ゲーメストライターがやって来る。

我々編集部では、対戦相手を募集します。全国どのゲームセンターからでも構いませんが、必ずお店単位でご応募ください。

また、対戦を行うゲーム機種は、バーチャファイター２やヴァンパイア ハンターなどが中心です。いままでのような個人だけで対戦するのではなく、「○○ゲームセンター最強チーム」対「ゲーメスト・ライター・チーム」のような団体戦も催したいと思います。

バーチャファイター２は、メスト四天王を中心とした最強メンバーで遠征する予定。全国のタイトルを獲得した「弧延落師匠」がやって来る。

ヴァンパイア ハンターも強者ぞろい。チェーンコンボでは飽き足らず、ガードリバーサルを極めたライター陣。そして、100人抜き達成者、最強のモリガンがラスボス。

もし、ご希望であれば、店長さんの承認を得て、下記のところまで応募してください。

〒101東京都千代田区内神田１－11－4
藤吉ビル３Ｆ
株式会社新声社　ゲーメスト編集部
「ゲーメストライターへ
対戦求む」係

たくさんのご応募をお待ちしております。

# 地元のゲーセンを盛り上げる！ゲーセンMAP大募集

ハイスコアや対戦で盛り上がっている、または盛り上げたいと思っているなら、地元のゲーセンをゲーメストに載せてみよう。

15日売り専用の「狙うぞ　ハイスコア！２」のコーナーでは、みなさんの町を中心としたゲーセンマップを募集したいと思います。15日売りと30日売りの掲載店はもちろん、それ以外のゲームセンターからも受け付けます。

また、応募するときも掲載店から直接送っても構いませんし、個人で送ってもOKです。自分たちの地元のゲームセンターを思いっきりアピールしてください。

マップを作成するときに注意して欲しいのは、何かわかりやすい大きな目標を基準として作成すること。とくに使用されるのが最寄の駅。～線の～駅と明記したうえで、鉄道のラインを大きく描くのがいいでしょう。近くに駅がない場合などは、国道や主要道路をしっかりと描いておけばわかりやすいです。その際、至～を左右または上下に明記し、駅に複数の出口がある場合もしっかりと何口なのか明記しましょう。

さらに、目立つ建物をポイントに配置しておくのも重要です。おもに使用される建物はガソリンスタンド、学校、病院、コンビニエンスストアーなどがいいでしょう。なお、読者のみんながよく利用するスポットがあればそれも記入してほしい。（例：本屋、映画館、飲食店、レンタルショップなどなど、書ける範囲でOKだ！）。ただし、あまり複雑にしてもいけません。わかりやすい場所だけを明記しましょう。最後に方位記号、一口メモがあれば完璧です。

〒101東京都千代田区内神田１－11－４
藤吉ビル３Ｆ
株式会社新声社　ゲーメスト編集部
「ゲーセンMAP
掲載希望」係
FAX　03(3293)9323
たくさんのご応募をお待ちしております。

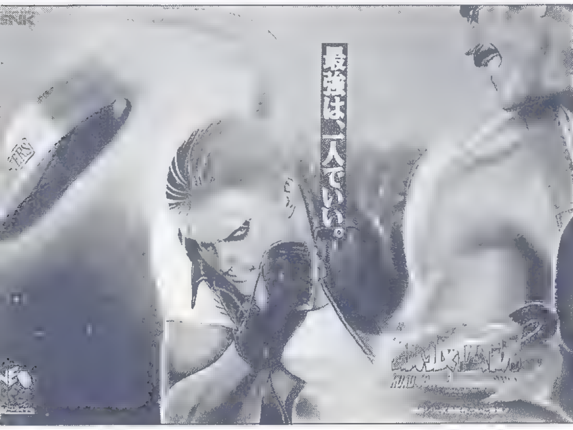
☆緊急告知　ゲームプレイヤー用語辞典（仮題）制作突入。詳しくは95ページを。専用ハガキは152ページにあります。

締め切り　5月14日、消印有効
ハガキ　152ページ
発表　8月30日号

みんな、待ちに待った、バーチャ2ムックACT1の当選発表だ。公明正大に選ばせていただいたよん！　はずれちゃった人はゴメンナサイ、当たった人はアストロ筐体はどこにおくの？

## SNK提供

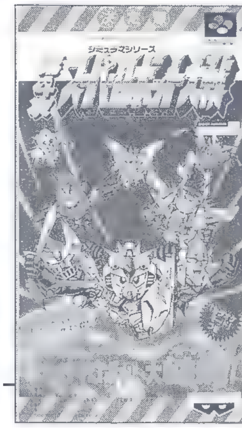
### ② 餓狼伝説3特大ポスター　10名




待ちどおしい、ガロ3の駅貼り用の大型ポスターをプレゼントするぞ。スゲーカッコイイぞ。君もコレを部屋に張ってくれ。

## バンプレスト提供

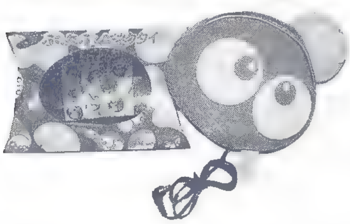
### ① SFC第4次スーパーロボット大戦　3名



去る3月17日に発売されたバンプレストの大人気シリーズ、スーパーロボット大戦の第4弾だ。おもしろいゾ！

## ゲ屋提供

### ⑤ バンプレスト、ぷよぷよスピーカー&ネクタイ　3名



ゲ屋からは、バンプレストのUFOキャッチャーの景品でみどぷよのスピーカーとネクタイをセットで3名にプレゼントしちゃう。

## ゲーメスト提供

### ④ 携帯型ラジオ　2名

この春、4月15日から始まる、ゲーメストのラジオ番組、「梨香のゲーマーズナイト」の放送開始を記念してラジオをプレゼントするぞ。もちろん1人でも多くの人に聴いてほしいからネ！

## ゲーメスト提供

### ③ コンパネ&基板セット　1名、基板　4名

今回はシグマAV-3000＋Σ6000ターボに基板を1枚つけたものをセットでプレゼントだ。セット以外の余りは、基板のみでプレゼントするよ。ハガキには基板名のみを書いてね。①ドギューン　②ソニックウイングス　③雷牙　④達人王　⑤アクロバットミッション

○シグマAV-3000＋Σ6000ターボのコンパネ&下記の基板をどれか1枚

①ドギューン
②ソニックウイングス
③雷牙
④達人王
⑤アクロバットミッション

## バーチャファイター2 Act1 プレゼント 当選者発表

VF2アストロ筐体
宝代地知昭 君（東京都）

セガサターン
二村俊彦 君（北海道）
加藤ゆき さん（東京都）
椎名順一 君（東京都）
楢崎正彦 君（神奈川県）
加瀬ゆかり さん（神奈川県）
中村佳子 さん（石川県）
吉田大介 君（京都府）
下野圭吾 君（大阪府）
橋本泰明 君（島根県）
杉山純子 さん（岡山県）



厳選のうえ、さらに熟考をかさねて…。



以上の人々に決定！オレの後をとるな！（G・G・13）

## 1月30日・2月15日合併号 当選者発表

MDサムライスピリッツ
小林智典 君（佐賀県）

MDソニック&ナックルズ
石崎哲平 君（兵庫県）

MDエコー・ザ・ドルフィン2
柴田佐矢子 さん（千葉県）

MDダイナマイトヘッディー
開藤文雄 君（広島県）

GGダイナマイトヘッディー
橋原喜樹 君（広島県）

GG幽遊白書Ⅰ
稲葉創一 君（茨城県）

GG幽遊白書Ⅱ
谷井和広 君（富山県）

GGCGリーグ'94
福田大輔 君（兵庫県）

GGYAIBA
杉田哲朗 君（埼玉県）

GGソニック&テイルズ2
加納五郎 君（香川県）

GGダンクキッド
野口賢一 君（福岡県）

GGコカコーラキッド
渡辺拓弥 君（宮城県）

GGモルドリアン
松本具行 君（東京都）

メガCDスタープレード
波多野光 君（千葉県）

ボードカレンダー
川上元樹 君（北海道）
秋葉野朱 さん（埼玉県）
斉藤敏 君（大分県）

超人学園ゴウカイザーサイン入りポスター
渡辺良平 君（福島県）
今野幸則 君（埼玉県）
新井和也 君（千葉県）
鈴木康之 君（神奈川県）
蔵元みずほ さん（静岡県）
村岡道弘 君（愛知県）
栗本享 君（愛知県）
仲辻幸司 君（大阪府）
小田和夫 君（広島県）
蔵田奈津子 さん（山口県）

ドリフトアウト'94POP
浅田孝弘 君（福島県）
山崎和春 君（神奈川県）
倉田一正 君（山梨県）
笠谷咲 さん（新潟県）
有澤浩二 君（静岡県）
岐阜健太 君（高知県）

ドリフトアウト'94ポスター
木田啓太郎 君（北海道）
丸山剛 君（富山県）

SFCファイプロ女子オールスタードリームスラム
長原利典 君（石川県）
川崎哲也 君（京都府）
細川和宏 君（大阪府）

☆緊急告知　ゲームプレイヤー用語辞典（仮題）制作突入。詳しくは95ページを。専用ハガキは152ページにあります。

# 5月15日号プレゼント

## 1月30日・2月15日合併号 当選者発表

木村博君（大阪府）
森野高志君（愛知県）

ファイターズヒストリータオル
三浦冬峰君（北海道）
菊地幸子さん（岩手県）
小林優子さん（群馬県）
佐々木武君（岐阜県）
大野徹君（福岡県）

ファイターズヒストリーカレンダー
渡辺浩章君（宮城県）
伊藤徳彦君（千葉県）
大木栄伸君（東京都）
児島毅君（神奈川県）
小林正義君（広島県）

ファイターズヒストリービニールバッグ
加藤浩二君（青森県）
藤原雅和君（宮城県）
坂井和人君（秋田県）
倉田辰雄君（福島県）
有倉光太郎君（山梨県）

スーパーリアル麻雀PV'95カレンダー
佐々木啓輔君（北海道）
石渡正洋君（茨城県）
金子貴明君（神奈川県）
廣瀬友二君（愛知県）
田代壮君（熊本県）

P～PVインストセット
小林済子さん（埼玉県）
小野好生君（東京都）
西嶋克晃君（福井県）
平石和也君（大阪府）
谷川栄一君（大阪府）

PV豆本
武藤寿志君（埼玉県）

ツインイーグルⅡインストセット
町田拓哉君（栃木県）
壁俊治君（群馬県）
岩内忠雄君（千葉県）
守琢也君（東京都）
飯森弘和君（愛知県）

PVステッカーセット
永野小唄さん（東京都）
坂井正洋君（新潟県）
岸野二郎君（奈良県）
紺野克也君（高知県）
川上達也君（福岡県）

X-MENポスター
小池悠仁君（千葉県）
寺田幸弘君（東京都）
服部正人君（神奈川県）
豊田祐司君（大阪府）
斎読久洋君（福岡県）

パワードギアポスター
温井勲雄君（群馬県）
細谷真里江さん（東京都）
荒木正寛君（富山県）
浜村真哉君（石川県）
犬塚誠君（福岡県）

ストⅡXポスター
大河原幹夫君（福島県）
和田裕之君（東京都）
坂井淳也君（長野県）
佐治祐樹君（岡山県）
梶川秀樹君（岡山県）

声優サイン色紙
中山英明君（栃木県）
梶田修君（埼玉県）
安達誠君（三重県）
池辺賢裕君（兵庫県）
大村知広君（山口県）

ライジングTシャツ
草間孝治君（埼玉県）
新井康夫君（埼玉県）
吉永亮君（埼玉県）
久根口員章君（山梨県）
大塚宏之君（大阪府）
川浪一仁君（沖縄県）

セーラームーン・ポスター20枚組セット
高橋知信君（群馬県）
佐野公男君（愛知県）
金山豊君（大阪府）

豪2オリジナルビデオ
石井みちるさん（東京都）
高山浩司君（愛知県）
岡佳史子さん（京都府）

アトラスマグカップ
磯部貞紀さん（千葉県）
小池忍君（島根県）

SFC豪血寺一族
小沢紀彦君（静岡県）
村上哲也君（愛知県）

SFCカプキロックス
溝越隼人君（埼玉県）
田中壮士君（和歌山県）

SFCGP-1
岡本浩司君（岐阜県）
安本真浩君（岡山県）

雷電DXポスター
近藤浩二君（秋田県）
児玉圭太君（東京都）
新廼敬太君（山梨県）
加藤清志君（岐阜県）
蜜哉千佳さん（岐阜県）
倉橋雅恵さん（滋賀県）
栗田和人君（兵庫県）
中村昭君（高知県）
緒方雅至君（福岡県）
涼敬之君（長崎県）

ADKオフィシャルブック
井上龍治君（東京都）
三輪紀仁君（神奈川県）
江尻治史君（神奈川県）

ワーヒー2JETポストカード
中村亮治君（宮城県）
篠原恭子さん（群馬県）
符埜貴之君（東京都）
債阿佐江さん（東京都）
野田泰史君（山梨県）
坂田爾志雄君（新潟県）
松井賢治君（京都府）
匝瑳義明君（熊本県）
木村丈延君（沖縄県）

'95SNKカレンダー
佐々木英和君（宮城県）
宮崎由紀さん（新潟県）
丹保朝行君（石川県）

ストⅡダッシュターボ基板
飯田洋君（群馬県）

1943基板
田中亮君（兵庫県）

R-TYPE基板
加藤洋一君（神奈川県）

イメージファイト基板
親松英則君（東京都）

テトリス基板
児玉完司君（岩手県）

コズモギャング・ザ・パズル基板
鈴木達生君（埼玉県）

パナカスタムコンパネ
大石冬樹君（広島県）

パナツインコンパネ
香山由佳さん（大阪府）

ネオジオCD餓狼伝説スペシャル
長島孝信君（静岡県）

ネオジオCDKOF'94
上野英俊君（山口県）

ネオジオCDWH2JET
松井利篤君（愛知県）

ネオジオCDASO2
小野靖弘君（広島県）

ナコちゃん人形
江原俊介君（埼玉県）
藤田悦子さん（静岡県）
田代純恵さん（宮城県）

サムスピテレカセット
印藤紀子さん（愛知県）

スパⅡXテレカセット
金井宏光君（茨城県）

ヴァンパイアテレカセット
石本譲君（滋賀県）

スパⅡXシャープペン
渡辺幸一君（北海道）
笹利之君（青森県）
越野照吐君（岩手県）
朱咲啓子さん（福島県）
中川智恵美さん（山形県）
池田麻衣花さん（栃木県）
五明顕公君（埼玉県）
高橋美栄子さん（埼玉県）
加藤二郎君（千葉県）
双葉孝彦君（千葉県）
渡辺浩文君（東京都）
河村宏紀君（東京都）
長塚宏樹君（神奈川県）
河合善史君（神奈川県）
重信好宏君（神奈川県）
勝見直樹君（神奈川県）
湯浅智充君（神奈川県）
岡部知行君（神奈川県）
最上のりさん（神奈川県）
高井竜太君（山梨県）
河野篤君（長野県）
高田毅男君（新潟県）
吉野英孝君（富山県）
稲積央益君（富山県）
幕度鳴斗君（石川県）
井澤崇君（福井県）
河合俊治君（岐阜県）
大村憲夫君（静岡県）
小林奈保子さん（静岡県）
清水陽一君（愛知県）
川村成臣君（愛知県）
閖自宗高君（愛知県）
小林明広君（愛知県）
中原太郎君（三重県）
中島一恵さん（滋賀県）
栗原辰雄君（京都府）
谷野和弘君（大阪府）
佐伯浩二君（大阪府）
野田治彦君（奈良県）
津原貴美男君（和歌山県）
福本裕和君（鳥取県）
田中篤君（広島県）
中津崇斗君（山口県）
小谷美香さん（愛媛県）
藤木亮君（福岡県）
井上崇成君（福岡県）
小宮彰吾君（長崎県）
宮森健次君（長崎県）
井しげみさん（熊本県）
他50名

サムライスピリッツ下敷き
笹岡陽一君（北海道）
菅田健二君（北海道）
森本英裕君（北海道）
及原正直君（宮城県）
高畑博君（宮城県）
小沼拓朗君（山形県）
管康生君（山形県）
磨内静佳さん（山形県）
渡辺幸雄君（埼玉県）
利根川敦君（埼玉県）
村松淳君（埼玉県）
貝瀬裕昭君（東京都）
平塚毅彦君（東京都）
服部裕司君（東京都）
村奈健二君（東京都）
高井久君（神奈川県）
湯本吉秋君（神奈川県）
古川直幸君（神奈川県）
田中智也君（神奈川県）
大留健一君（神奈川県）
小林史明君（山梨県）
松崎浩二君（山梨県）
金子拓樹君（長野県）
前田秀徳君（新潟県）
高田圭一君（新潟県）
中村風太君（新潟県）
藤田博君（新潟県）
大橋宣彦君（岐阜県）
金丸信君（静岡県）
杉浦公哉君（静岡県）
河口達成君（愛知県）
山本康博君（愛知県）
山川哲央君（愛知県）
三河英人君（滋賀県）
中島竜憲君（滋賀県）
宮崎哲生君（京都府）
西川浩二君（大阪府）
山下博之君（大阪府）
辻雄司君（兵庫県）
大西健司君（奈良県）
榊原早苗さん（奈良県）
松原博幸君（和歌山県）
川上克巳君（岡山県）
安永信夫君（山口県）
坂浪幸二郎君（高知県）
井上智之君（福岡県）
長田健司君（長崎県）
山口直樹君（長崎県）
斉藤正樹君（大分県）
玉城真一郎君（沖縄県）
他50名

☆緊急告知　ゲームプレイヤー用語辞典（仮題）制作突入。詳しくは95ページを。専用ハガキは152ページにあります。

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

# 東京ゲームデザイナー学院


PHONE 03-3370-2720 〒151 東京都渋谷区代々木3-55-28


## ゲームデザイナー養成講座コース一覧

| | | | |
|---|---|---|---|
| 全日制 | 1年コース | 月～金曜日 AM10:00～PM4:00 | 1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。 |
| | 2年コース | 月～金曜日 AM10:00～PM4:00 | ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。 |
| | 3年コース | 月～金曜日 AM10:00～PM4:00 | このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。 |
| 単科 | ゲームデザイナー | 月・木曜日 or 火・金曜日 午前 AM10:00～PM12:30 午後 PM 6:30～PM 9:00 | 勉強時間があまり採れない人を対象にコンピューターゲームの企画から、様々なゲームの制作の流れをマスターするコースです。 |
| | ゲームプログラミング | 月・木曜日 or 火・金曜日 午前 AM10:00～PM12:30 午後 PM 6:30～PM 9:00 | コンピューターゲームを題材にしながら、C言語又はアセンブラによる実践的なゲームプログラミングを中心に勉強するコースです。 |

## ゲームアーティスト養成講座

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 全日制 | 月～金曜日 AM10:00～PM4:00 | ゲームコンピューターグラフィック、ゲームキャラクターデザイナー志望者の為に設けられた本格的な養成講座です。(1、2、3年コース) | 単科 | 月・木曜日 AM10:00～PM4:00 PM6:30～9:00 | ゲームコンピュータグラフィックコース、ゲームキャラクターデザイナーコースの2つのコースがあります。 |

## サウンドクリエイター養成講座

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 全日制 | 月～金曜日 AM10:00～PM4:00 | サウンドクリエイター志望者の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。(1、2年コース) | 単科 | 月・木曜日 PM 1:00～4:00 PM 6:30～9:00 | ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。 |

※単科コースについては土曜日週一回コースも設定されています。
単科コースの期間設定は基本的に6ヶ月ですが初心者と経験者の違いによって、期間設定を変えてあります。
詳しいことは、パンフレット請求の上、お確かめ下さい。

## 1996年4月生学校見学会実施中!





## CD-ROMマルチメディア映像クリエイター養成講座

**全日制**(月曜日～金曜日 AM 10:00～PM 4:00)
**単科**(月、木or火、金 AM 10:00～PM 12:30、PM 6:30～ 9:00)

マッキントッシュを使用しながら、将来マルチメディア業界を先導しようという志望者のために設けられた本格的な養成講座です。

## 通信講座募集中

### ゲームデザイナー養成講座

[ 初心者コース ]

■プログラミングの経験の無い方向け
**A**コース

■BASICをマスターした方向け
**B**コース

■プログラミングの経験の無い方向け
**C**コース

[ 経験者コース ]

■BASICゲームプログラミングコース
■C言語ゲームプログラミングコース
■アセンブラゲームプログラミングコース
■ゲームデザイナーコース

### ゲームアーティスト養成講座

■ゲームコンピュータグラフィックコース
■ゲームキャラクターデザイナーコース

### サウンドクリエイター養成講座

■ サウンドコンポーザーコース
■サウンドドライバー作成コース

## ゲーム企画・シナリオライター養成講座

ゲーム企画、ゲームシナリオを中心に、併せてコンピュータグラフィック、キャラクターデザイン、ゲームプログラミングを勉強する為に設けられた本格的な養成講座です。
(全日制1、2、3年コース)

1 2 3 4
Edit

## ■ 5月生願書受付中!

◇**全日制1年、2年、3年コース**
月曜日～金曜日

◇**単科コース**
月曜日と木曜日又は、火曜日と金曜日の週2回又は、土曜日の週1回

## 次号予告

ゲーセンを10倍楽しくする

GAMEST

VIDEO GAME MAGAZINE

毎月15・30日発売

# 次号は合併号だ！

**ゴールデンウィーク特別付録**
**これで完璧！ 餓狼伝説3ガイドブック**



美少女戦士セーラームーン(バンプレスト)

### 大紹介

**ワールドヒーローズ パーフェクト**
シリーズ最新作！システムは？キャラは⁉ (ADK)

**STRIKERS1945**(彩京)
戦国エース、ガンバードに続く最新作を大スクープ!!

### 大攻略

**ヴァンパイア ハンター**(カプコン)
引き続きキャラ別対戦攻略

**バーチャファイター2**(セガ)
9段の謎が、今こそ明らかになるのだ?!

**ツインビーヤッホー！**(コナミ)
好評ステージ攻略第2弾！

●サイバーボッツ(カプコン)●餓狼伝説3 (SNK) ●首領蜂 (アトラス) ●X-MEN(カプコン)●水滸演武(データイースト) ●美少女戦士セーラームーン(バンプレスト)●ギャラクシーファイト(サンソフト)●ダブルドラゴン(テクノスジャパン)

さて次号は新作ドッサリ、攻略バッチリのゲーメストに4号ぶりのフロクもついた超ゴーカ版だ！3/25に行われた「鉄拳大会」のリポートやゲーメストラジオの誌上中継もあるぞ！わあ、今から楽しみだねー!!

**ゲーメスト次号(No.144)は 特別定価550円 4月28日(金)発売!!**



●常識一言。ハガキの表、裏を勘違いしている人が多いようだ。ハガキは、あて名を書くほうが表、用件を書くほうが裏だよ。
5月の15日のゲーメストはお休み。だから、パズルの締め切りが変則的なのだ。DOHJINコーナーには、自信があるのか、掲載希望号が一回分しかない人がけっこういる。5月15日発売号のみ掲載希望の本は、掲載することができないから注意しよう。
あっ、ひとりごとスペースがないよぉ（涙）。（APAPA）



●寄生獣の最終巻をついに読み終えてしまった。クライマックスで目頭が熱くなり、昔は「クールな奴」でとおっていたのにいつの間にこんな涙もろくなってしまったのか…と思う。
話しはわかるが、サイクロップスは目のマスクからビームを出しているのではなく、目を開いている間出続けてしまうビームの量を制御するために、マスクをつけているのだ。○○君、OK？（パンツァードラグーンに感動！ぜひタイタンでも…のKAL）



●えー、今年も某RPGM主催の「軽CON」に行ってまいりました。3月17日〜19日の2泊3日でしたが、私が参加したのは18、19日の2日だけ。それでも、十分に楽しんできました。とくに、ライブRPG（私は「四天鳴動」）は異常な盛り上がりを見せ、夜中まで叫びまくり。まあ、我々の君主が、あの人だったというのもありますけど。（某RPGM 6月号の中に、私が写っている写真があるかも。見かけた方は、ご一報を。MOMO）



●アンケートハガキを見てると、今のメストの読者層がかなり幅広くなっているのを切に感じる。下は小学校低学年から、上は年配の方まで。古参のゲーマーも納得させるよーなマニアックな記事を書きたいけど、新人のゲーマーさんたちもすんなり入れて、かつ将来第一線を張れるよーなゲーマーを育てるよーな記事ってのも必要ですよね。年齢層、嗜好の相違のワクを超えた、すべての読者のニーズに応える仕事をしたいなあ。（きれいゴト野郎渕健）



●最近の生活といえば、ゲームとパチスロ。ゲームのほうはハンター三昧。1日に軽く3〜4時間はプレイしている。多いときは、10時間ぐらい。ふと気が付くと朝になっていたりとか。パチスロのほうは、ダイバーズXXがお気に入り。朝イチから勝負に行っています。どーもこのパチスロ・ハンターが生活のリズムに。都合のいいことに、朝10時に目が覚めるようになった。これでいいのか悪いのか？（松っちゃん）



●器の小さい人間ほど他人を認めたくない。部活の先輩に教わったことがある。最近格ゲーを担当していて、その意味を痛感した。おかげで仕事がやりにくく、私自身ゲーム退屈なものに感じていた。そんな時、「スパ！」に掲載されていた友人のキャサ夫の言葉を読み、自分の悩んでいたことと、自分の器の小ささを感じた。仕事でゲームをすることがこれほどツライとは思わなかった。楽しい仲間に囲まれてることすら忘れるなんてね…。（雪風）



●SFCの「ナージュ・リーブル」というゲームは、とってもバカバカしいノリのブルセラシミュレーションゲーム（←ここらへんがバカ）で、笑いながらプレイしてます。グゥ。それと、ワンダーモモ、ブレイザー、少林寺への道の基板を買った。基板収集の道はまだまだ険しいらしい…。タイムボカンは、ひょっとしてカンストゲーか？今（開発Ver.）のままではヤバそう。（人間不信の上に対人恐怖性も併発したM.D.S.ージョッキー★笹岡）



●先日、町田のアテナで行なわれたVF2大会の団体戦に、私とアディオスToshi君、K−TAN君とで出場してきました。
自分には大会になると（特に大将に置かれた場合、その肝っ玉の小ささからか、実力の5％も出なくなるという悪い癖があり、今回は先鋒で出ることに。そのおかげか、なんとか予選は突破、決勝トーナメントでは負けたものの、前回の屈辱は晴らすことができました。（CPUのリオンに負ける、ハゲ丸かんぬき）



●3月19日、町田アテナの第2回V.F.2個人戦に出場してきました。結果は決勝トーナメントの一回戦負け。しかも相手はV.F.2初期からのライバルで相手のうまさに感心しつつ、くやしさで胸がいっぱいです。でもやっぱり大会っていいなぁ！さめかけた気持ちが一気に沸き上がるのは大会ならではだからね。
P.S.ちなみに優勝はT・Sカゲ、21日の団体戦では私とK・K雪風とT・Sで参加しました。（GYU）

OPINION

# 論 本当に大切なバランス調整

石井ぜんじ

ビデオゲームの一つの要素として、ゲームの最終調整は非常に重要なものである。特に、バランスを重視するバランス調整は、ゲーム性を大きく左右する。味付けのしかたによって、全然違うゲームになってしまうこともあるのだ。

CPU戦がメインのゲームは、武器や技の強さ、敵の強さ、敵の配置などが問題になってくる。ゲームのとっつき易さはグラフィックや操作性のよさにかかってくることが多い。だが、持続性や本当の面白さは、バランス調整がすぐれてなければ得られないものだ。

これは、対戦格闘ゲームについても言える。それどころか、人VS人が戦う対戦格闘ゲームこそバランスが大切なのだ。人VS人だから、何をしてくるかわからない。また、心理戦なわけだし、勝ったり負けたり、あらゆる状況のプレイヤーの心理を満足させねばならない。

このように、不確定な状況で心理戦を扱うのだから、簡単にいくわけがない。できるだけ時間をかけ、ひたすらバランス調整するのが望ましい。

まず大事なのが、強すぎる技を作らないこと。返せない技や攻撃パターンを作ってしまうと、すぐ対戦が行き詰まってしまう。お互いにハメ合う対戦は、やはり大味になってしまう。

ただし、一見使えそうな技や必殺技が弱いと、これまたつまらない。特に初心者のうちは、まだ複雑な技のコンビネーションが判らない。そのため、あきらめてしまう結果にもなりがちだ。理想は、どの技も強く、どの技も返す技があるということだ。

また、使える技が多ければ多いほど、対戦は多彩になり奥が深くなると言える。この使える技は、ただ多いだけでなく、それぞれ別の使いみちがなければいけない。代用がきく技は結局使わないわけで、すべての技がどこかで別々の用途で使われるのが理想である。

このようなバランス調整は、時間をかければかけるほど、プレイヤーは長く遊べると言える。だが、時間をかけるほど人件費、制作期間が伸び、企業は苦しい状況に追いこまれていくのが現状だ。

だが、ゲーム性を考えると、バランス調整は本当に重要なものである。ちゃんとバランスがよければ、それはメーカーへの好イメージにつながっていく。これはひとつのゲームだけでなく、今後のゲームにも関わる重大事なのである。

とにかく、メーカーには時間と密度の濃いバランス調整を望みたい。特に、新システムのゲームはなおさらである。

## 表紙の裏をとれ

春眠なんとやら…。最近10時間ぐらい平気で寝ている。必然的に仕事をこなすために徹夜をするのだが、するたびに大きな事件が起こる。何かあるんだろうか？

ハンターは、アナカリスを使っているが目押しがうまくできない。ちなみにアナカリスをやりに行く時は〝王様プレイをしに行く〟と言っている。←謎本の方もよろしくね。

藤原ひさし

## ■待ってー、もうひとこと

イェ〜イ！マウントにたぞうだァ。超〜耳ヨリな話を持って来たよ。それはだね『ラジオ』なんじゃよ。まさにこの4月15日、ゲーメストがお送りする「梨香のゲーマーズナイト」がオンエア開始ってワケだ。時間帯、ネット局などはP.149を見てもらうとして、ここではパーソナリティの松本梨香さんのすばらしさについて、ちと触れとこう。まず、体育会系である。中距離の記録保持者なのだ。あと…。

GAMEST 5月15日号

■平成7年5月15日発行　第10巻8号通巻142号
■発行人　加藤　博
■編集人　高橋己代子
■発行元　株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-11-4
藤吉ビル
電　話　03（3293）9321
編集部　03（3293）9324
営業部　03（3293）9326
■印　刷　凸版印刷


◆編集
石井ぜんじ　APAPA　ずるずる　FRS−N,0
C・LAN KAL MOMO　ジョッキー★笹岡
いなりん　ぴぐ　田渕健康　SHIN落合　立衆多
ACE MAN DSＩ　珈琲FREAK！　がっちん
Scho小杉　アディオスToshi　GED　K・K・雪風
K−TAN　松っちゃん　かんぬき　TEZU DAN
ハマー T.S GYU　MVP　やっちゃん　M.I
猿渡雅史　松井宗達　河田　睦　竹森眞由美
林　野吉　霜田和人　伊藤勝章　内山厚子　岩井浩之
二田祐樹　白倉清美　入沢英明　森川哲雄　峯山　健
木村　学　渡辺彰規　鈴木規康　水島摩美
♣協力スタッフ
斉藤和義デザイン室　西村光賢
ローリングストーン　エジマ企画

POST CARD

料金受取人払

| 渋谷局承認 |
| --- |
| 6372 |

差出有効期間
平成９年
２月19日まで
切手を貼らずに
お出し下さい。

150-00
061

（受取人）
東京都渋谷区恵比寿南
3-1-8-4GMV

バンタンデザイン研究所
入学事務局行

案内書無料請求カード

# VANTAN DESIGN INSTITUTE

| フリガナ | | 性別 | 年令 | 学年 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 氏　名 | | 男・女 | 才 | 高 短<br>専 大　　年 |
| フリガナ | | | | |
| 現住所 | 〔〒　　　〕　都道府県 | | | |
| | | TEL | | |
| | | (　　)　- | | |
| 興味のある専攻 | 1.　専攻 | 2.　専攻 | | |
| 希望案内書 | バンタン昼間部 | バンタン夜間部(キャリアスクール) | | |

# Friends!

あなたのお友達をご紹介ください。お友達のご自宅にも無料でパンフレットをお送りいたします。

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| フリガナ | | 性別 | 年令 | 学　年 |
| 氏　名 | | 男・女 | 才 | 高 短<br>専 大　　年 |
| フリガナ | | | | |
| 現住所 | [〒　　　] 都道府県 | | | |
| | | TEL | | |
| | | (　　　)　　- | | |
| 興味のある専攻 | 1.　　　　専攻 | 2.　　　　専攻 | | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| フリガナ | | 性別 | 年令 | 学　年 |
| 氏　名 | | 男・女 | 才 | 高 短<br>専 大　　年 |
| フリガナ | | | | |
| 現住所 | [〒　　　] 都道府県 | | | |
| | | TEL | | |
| | | (　　　)　　- | | |
| 興味のある専攻 | 1.　　　　専攻 | 2.　　　　専攻 | | |

4GMV

## EVENT BOOKING!

[illegible] いらっしゃいましたら氏名2にご記入ください。

■入学相談会

4月17日(月)～4月22日(土) 10:00～18:00

| | |
|---|---|
| 希望日時 | 月　　日　　時 |
| 氏名1 | 氏名2 |

# '95年4月。VANTAN 新専攻誕生。

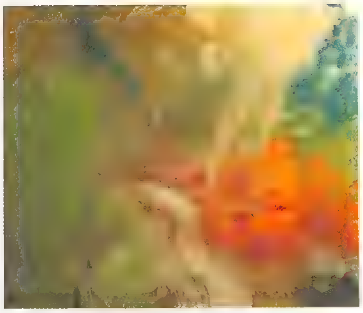
マックアート専攻。マックデザイン専攻。フォトグラフィ専攻―。数多くのクリエイターを育ててきた『バンタンデザイン研究所』（SINCE1965）から、Macintoshを駆使したデジタルアートの世界へ向けて、'95年4月、3つの新専攻が始動する。



この作品は2枚の写真とCGを使って創られたものです。現在、CD-ROMディレクター、CGアーティスト、カメラマンとして活躍中の金子謙氏の作品です。金子氏はヘアメイクアーティストを経て（バンタン夜間部卒）、カメラマンとして独立。マックを駆使して数々の作品を生み出しています。また、バンタンの講師として撮影実習の授業を担当している。



コラージュすることを考えて写真撮影



バックに使用するイメージフォト



イメージ通りに仕上ったフォト



加工、CGを加え作品を創る金子氏

コンピュータはアートやデザインの世界に多大な影響を与えている。クリエイティブはテクノロジーの進化により無限の可能性を持ったと言えるのだろう。こうした中、常に時代の先駆けとなるクリエイターを育成してきた「バンタンデザイン研究所」は、次世代のアーティストを目指す人達のために新しい専攻を開設する。ビジュアル学部の中に設けられる3つの新専攻は、マッキントッシュをデザインツールとして使用し、創造力を増幅させ、アートやデザインの世界をさらに進化させることだろう。

マックアート専攻はアートをデジタルで表現することを学び、自己の芸術性を追求していく。マックデザイン専攻はデザインをコンピュータグラフィックスで表現し、商業印刷物作成のプロセスを学ぶ。フォトグラフィ専攻では撮影の技術を学ぶと同時に、写真のコラージュなどデジタル表現をマスターする。

バンタンの新しい顔に期待して欲しい。

## CREATOR

（全日制2年間コース）

- グラフィックデザイン専攻（2年制）
- マックデザイン専攻（2年制）
- フォトグラフィ専攻（2年制）
- ポップアート専攻（2年制）
- マックアート専攻（2年制）

## MANGA&ILLUST

（'96年度新設1年間コース）

- アニメデザイン専攻（1年制）
- コミックス専攻（1年制）
- イラストレーション専攻（1年制）

## BFA・BA

（海外美大編入留学コース）

BFA・BA編入留学専攻（2年制）

BFA（バチェラー・オブ・ファインアート）BA（バチェラー・オブ・アート）とは美術学士号・芸術学士号の称号で美大卒資格を有します。バンタンBFA・BAコース卒業後、2年間（USA）、3年間（UK）の編入によって上記の学位を取得できます。

'96入学案内書（無料）のご請求・お問い合せは返信用ハガキかフリーダイヤルで

VANTANには数多くの夢を実現した"DREAMER"がいる。自由な校風の中で育つ夢がある。そんなVANTAN '96入学案内書が完成した。キラキラ輝くOBや学生達の、夢を本当にした姿に触れてほしい。

## CHANCE FOR DREAMER

バンタン昼間部入学相談会を開催します。フランクなスタッフが不安や悩みにホンネで答えてくれるよ。

日時 ： 4月17日(月)～4月22日(土)　10:00～18:00
（上記のお好きな日時で約1時間）

場所 ： バンタン本館

予約 ： 返信用ハガキかフリーダイヤルで。

※対象は高校3年生以上です。

VANTAN

**バンタンデザイン研究所**

0120-03-4775

〒150 東京都渋谷区恵比寿南3-1-8-4GMV

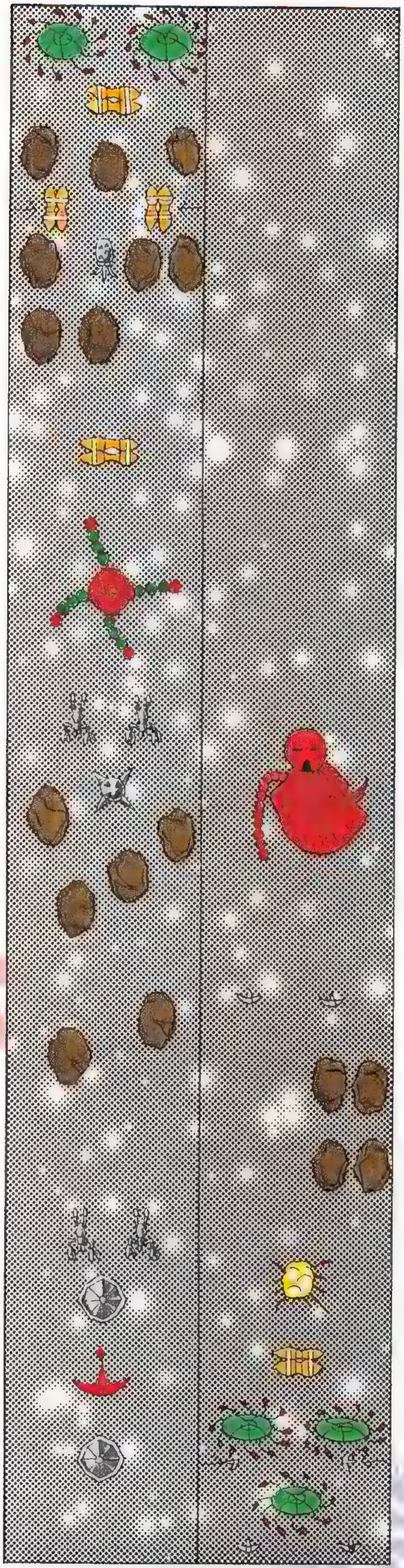
戦いは宇宙へ

# ウルトラ警備隊

**今回は6面攻略だ。パターンをしっかり覚えて、最終面のために残機をためておこう。**



担当：㊕



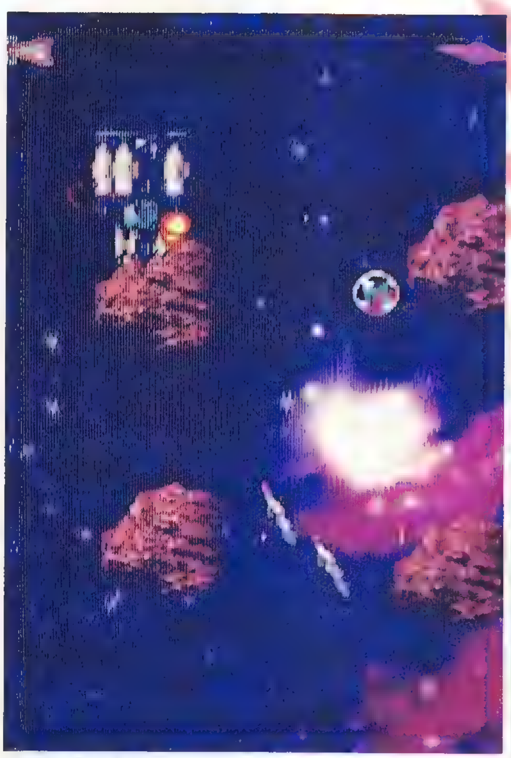
## ステージ6 スペース

まずは、お約束のザコラッシュ。左右に大きく動きつつ、機雷バリアを張って突破だ。

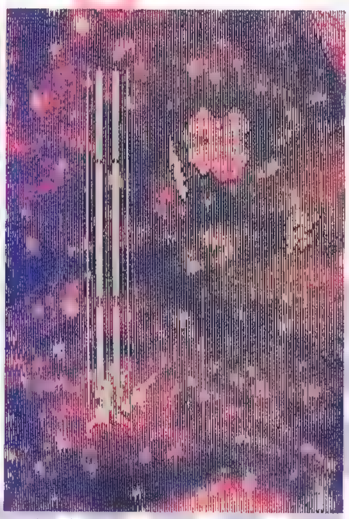
このザコラッシュのあとは、隕石地帯。ショットではなかなか撃ち切れないので機雷を有効に活用すること。この隕石は、ある一定ダメージ与えると4つに分裂する。隕石を破壊するときは、この破片が飛んでこない真正面か真横にいるようにしよう。

4本触手の大型ザコのあとは、素早く画面に現れて弾をばらまいて逃げていく超うっとうしい黄色のザコが左上↓右上の順に2編隊ずつ出てくる。弾を撃たれる前に機雷を置いておき、出現即破壊を心掛けること。

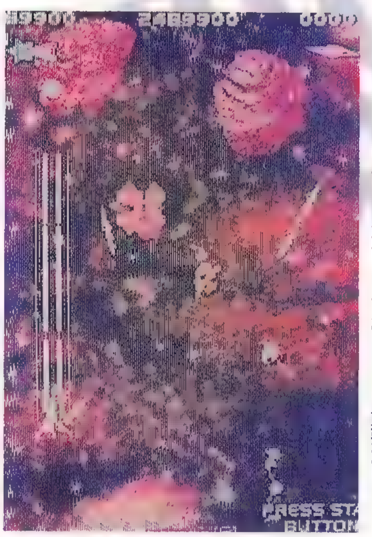
スピードの速い機体なら、画面端から端まで使って大きく動けばこいつらの弾を楽にかわせる。しかし、遅い機体ならば、どうしても弾の間に入らされてしまう。こうならないためにも機雷をバラまいておくことは重要だ。



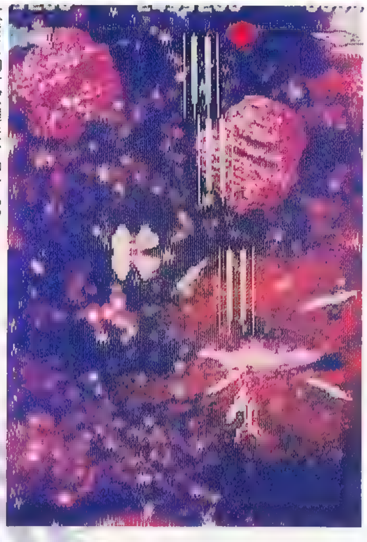
この破片に注意。



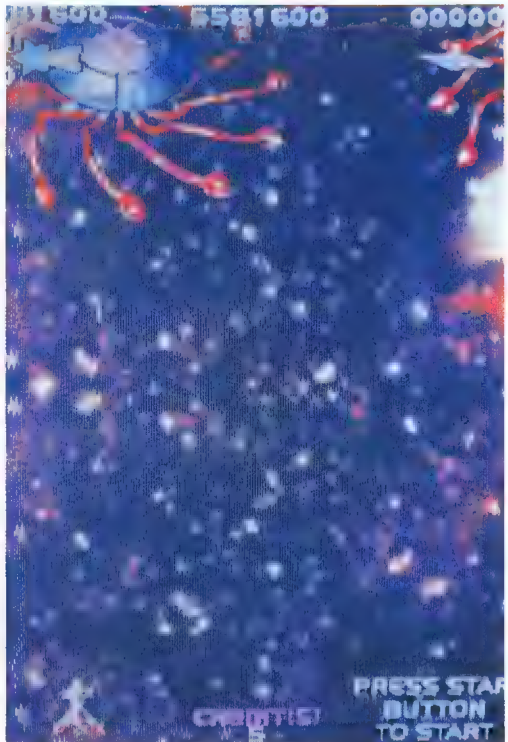
コイツだ、コイツ。うっとうしい。



出現をスミで待って、



大きく動けば弾をかわせる。



ここでも出てくる。

次の隕石地帯では、ワープザコが出てくる。ここは画面の一番下におとなしくいよう。また、ここでも黄色ザコが出てくる。出現順は、左→右→右→左→右→左→右→上→左→右→上→上→左→右→上。

スピードの遅い機体ならば1ボム覚悟。速い機体ならば前に説明した通り、とにかくレバーを左右どちらかに入れていればOK。うまくかわすことができる。

ここから後半。クラゲみたいな大型ザコのラッシュ。こいつらは、体当たりのみなのでそんなに怖くない。機雷を使ってさっさと片付けよう。ここでも、不意を突いて黄色ザコが1機右から出てくる。覚えておこう。

ここで出る鳥型のザコの性質は、直角に曲がりながら自機を追いかけるというもの。この性質を利用して、待ちぶせしてやればいい。

まず、ある程度鳥型ザコを引きつける。そして、レバーをニュートラルにして機雷を撃つ。この鳥型ザコの反対側に少し動いてやれば、勝手に機雷に当たりにきてくれる。バカな奴らだ。



引き寄せつつ、機雷を置く。



少し動けばみんな機雷に突攻してくれる。

このあとも、例の黄色ザコ。正面からしか出てこないので、そんなにはキツくない。ここで、アイテム機が大量に出る。ここで自機の装備を1段階落としてここに来れば、真の最強状態のサイドウェーブ付きになれる。もし、この面の前半で死んだのならここまでⓅは逃すこと。一応、5面の中盤のアイテム機×3のところでもこの真の最強状態にすることは可能だ。

金のジャガイモみたいなザコがたくさん出てくる。ここも機雷だ。

最後の隕石地帯。ウェーブがあれば鳥型ザコは怖くないし、隕石に押されることもないはずだ。

ざっと流したが、6面のポイントは黄色のザコの処理。コイツらにできるだけ弾を撃たさないようにしたい。がんばって出現パターンを覚えて黄色ザコが出る前に機雷を置いておくようにしよう。

## ●ノーバ

ノーバが登場するとき、クソパターンがある。これは、画面外からブーメランを撃ってくるというもの。曲がボスのものになったら注意しよう。

ノーバは空中物なので、秒殺重なりパターンを使うならウルトラボムを使わなければならない。ウルトラボムの効果時間の長い機体ならば1ボムで大丈夫。ノーバに少しショットで撃ち込めばより安全だ。

ボム効果時間の短い機体ならば、何も考えずに2発ボムを使えばいい。

でも、できればウルトラボムはケチりたい。という訳で、一応全攻撃パターンのよけ方をフォローしておこう。

まずは、ブーメランから。ノーバが左手を振り上げたらこの攻撃がくる。ブーメランをある程度引きつけてから、大きく左右にかわせばいい。ノーミスで来るとブーメランの枚数が多くなるので少し難しい。

次に、目レーザー＋アロー。ノーバが両手を振り上げたらこの攻撃がくる。真正面にいると目レーザーに当たってしまいがちなので、おとなしく正面のラインから逃げること。

最後にムチ。これに関してはとりわけ問題ないと思うので適当にかわしてくれ。



これは、大きく動くだけ。



両手を挙げたら、



目レーザー＋アロー。正面から離れよう。

長いことお待たせしました

# 美少女戦士セーラームーン



**このゲームをするにあたっての基本攻略と、ROUND 1・2を攻略だ。**

Vちゃんラブミーチーム KKY-いなりん
イラスト：DS1先生

## 攻略基礎知識

### ハメハメ基本講座

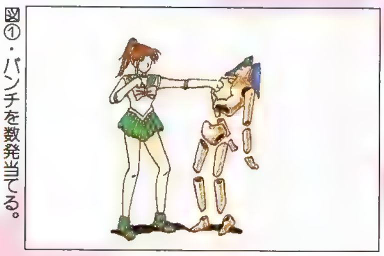
このゲームを攻略するにあたって最も重要なのが敵を「はめる」ということで、これにはパンチはめと投げはめの2つがある。

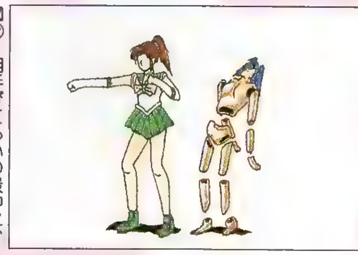
### パンチはめ

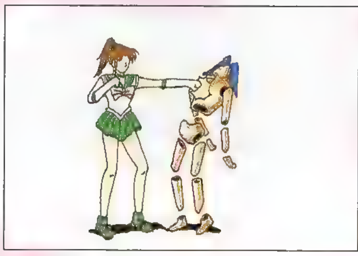
敵に攻撃が当たっているときにAボタンを連打すると連続技になるというのは前にも書いたが、この連続技は5段技で最後の5段目が蹴り技となっていて、この5段目が当たると敵を転ばせることができる。

パンチはめとは敵をわざと転ばせないようにして、パンチだけを当て続けて敵を倒してしまおうというものである。

やりかたはいたって簡単、図も一緒に参考にしてもらいたい。まず敵に向かってパンチを数発当てる（図①）。次にレバーを敵と逆方向に入れて、一瞬だけ後ろを向く（図②）。敵のくらいが解ける前に急いで振り返って、再びパンチを数発当てる（図③）、以後これを繰り返す。


図①・パンチを数発当てる。

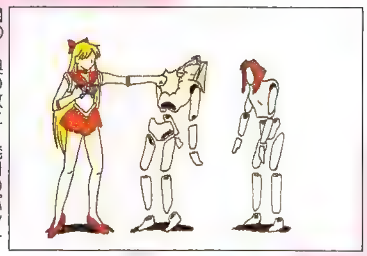

図②・相手がくらいの最中に、


図③・振り返ってパンチを当てる。

図①のときに当てるパンチの数は、1発～4発のどれでも構わない。要するに5発目が当たって敵が倒れなければいいので、自分のやりやすいタイミングのパンチの数でやってよい。

このパンチはめは、敵が1匹しかいないときに絶大な威力を発揮する（特にボス）。敵が数匹いるときでも、1カ所にまとめてしまえば有効である。

パンチはめのときに注意しなければいけないのが、図④のような場合である。手前の敵にはパンチが当たっているのではまるのだが、パンチの届いていない奥の敵に、振り向いてるときなどに攻撃されてしまうおそれがある。

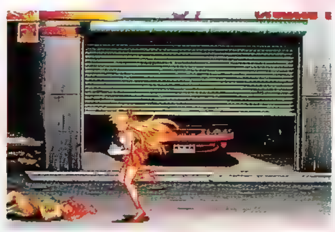

図④・奥の敵に3発目のパンチだけが当たっているときも同様。

このようなときは無理にパンチはめをしようとせずに、連続技を最後まで当てて敵を転ばしてしまう。そうすれば奥の敵も一緒に転ぶので、起き上がったところをまとめてパンチはめすればよい。

### 投げはめ

これは敵を1度投げたあとにダッシュして近づいて、敵が起き上がったと同時に再びつかんでしまう。起き上がるのが遅い敵ならばダッシュしないで歩いて近づいても間に合う。


敵を投げたあとに、


ダッシュして近づいて、


起き上がりを再びつかむ。

この投げはめは敵が1匹のときはもちろん、数匹いても1方向に固まっていれば周りの敵も巻き込んでくれるので有効である。さらにこのゲームでは投げのモーション中は無敵なので、かなり安全な戦法ともいえる。

ただ、この投げはめの短所として投げの威力がかなり弱いことである。このゲームに出てくる敵をすべて投げのみで倒そうとすると、かなりタイムが厳しくなってしまう（理論上ムリ？）。

敵をつかんでから何もしないでいるとそのうちつかみが解けるが、この瞬間からパンチボタンを連打すればここからパンチはめに持っていくことが、ほとんどの敵に対してできるということも覚えておこう。

## その他の基本攻略

### パンチからの投げ

このゲームではパンチ連打から自動的に投げになってくれるようなシステムはない。ではパンチからの投げというのは何なのか？これは自動的にならないならば手動でやってしまえというもので、無理矢理投げてしまうのである。

やりかたはパンチを当てた


くらいが解けないようにパンチを当てつつ、


近づいていってつかんで投げる。

ら少し歩いて近づき、敵のくらいが解ける前にパンチを当てて歩いて近づいてつかむ。敵の方向にレバーを入れっぱなしにしておいて、パンチボタンをゆっくり連打していく。

なぜこんな戦法が必要なのかと言うと、このタイプのゲームでは重要な「敵を一方にまとめる」ということに使うのである。

**つかみ技×2・投げ**

すこし余裕のあるときに敵をつかんだ場合は、つかみ技を2発入れてから投げるのがよい。

つかみ技を3発入れると相手が倒れてしまうので、投げにつなぐことができないのである。

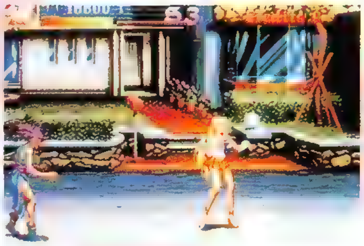
## ROUND別攻略

### ROUND 1

この面の前半は敵が1匹ずつ出てくるので、パンチはめ、投げはめ、パンチからの投げなどの練習をしよう。

この面は特に難しいところはないが、写真のところで左から出てくるフラウは、何も考えずに歩いていると次に右から出てくるテスニー2匹と重なって左右からはさまれてしまう。

写真のあたりまできたら少しずつ画面をスクロールさせてフラウを出し、そこから画面をあまりスクロールさせないようにして倒す（以後このテクを「ちょっと出し」と呼ぶ）。



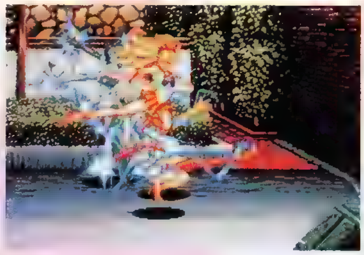
このフラウをちょっと出しする。

**ボス・カストル&ポルクス**

とても1面のボスとは思えないほど強い。この2人の攻撃で怖いのが、2人同時で電撃を出してくる技である。この攻撃のときはこちらの技を当てることができないので、かわすことに専念する。

2人が自分に向かって同時に跳んできたときがこの攻撃の合図である。これをかわすにはボタン同時押し攻撃かダッシュがよい。

ボタン同時押し攻撃を出してもボスの2人には当たらないので、まわりにザコがいなければこちらの体力は減らない。



これなら体力はまったく減らない。

ボスと闘っている最中にザコが何匹か出てくるが、ボスの電撃にけっこう当たってくれるので、ダメージ覚悟でザコを倒しにいく必要はない、ザコは7匹出て打ち止めになる。

ボスにダメージを与えるには電撃のあとを狙う。電撃が終わったあと2人は左右にバク転しながら離れていくので、どちらか1人を追いかけてバク転の終わったところに攻撃を当てる。1人だけをパンチはめしようとすると抜けられてしまうことがあるので（2人ともパンチはめしているときはOK）。パンチ連打の連続技か、つかんでつかみ技×2→投げを狙うほうがよい。



このバク転を追いかけて、



終わったところに攻撃を当てる。

ちなみにボス2人は電撃のときに、体力の多いほうが少ないほうに体力を送って、2人の体力が同じになるように調整している。

### ROUND 2

この面からはザコの出現場所を覚えておかないと辛くなってしまうところが多い。

写真の右下のバイクが見えるところにきたら、ちょっと出しで左からくるテティスを倒す。このあと右にオニワバンダナ（以後忍者）がぼーっと立っているので、近づいてパンチはめしてサッサと倒してしまおう。



まずこの右下のバイクを覚える。

次は写真のあたりで、左から2匹くるフラウをちょっと出しで倒す。このあとすぐ右から、続いて左から、般若がナイフを構えながら突進してくる。



動いてしまうと厄介なので、早めに勝負。



この2匹を倒しておけば、次の般若は楽勝。

般若を1匹ずつちょっと出しして、突進はこちらが動かずにパンチを連打していれば止めることができる。



パンチを連打しながら少しずつ進み、般若が出たら立ち止まる。

このあと写真のところで右から忍者、左からテスニーが出てくる。ここは一番上のラインより少し下のラインで（以後これを「忍者ライン」と呼ぶ）、右からくる忍者に出現即攻撃を与える。

パンチはめをしてもよいが、左のテスニーがテニスボール爆弾を撃ってくることが多いので、このときはすばやく逃げる。忍者を出現後すぐつかんで、左に向かって投げてテスニーとまとめてしまってもよい。



忍者の出てくるラインに合わせる。

写真のところでも、左からテティス、右からテスニーと2匹の忍者が出てくるので、忍者ラインを再び使って忍者2匹に優先的にダメージを与えよう。



ここは忍者2人に攻撃ができるように。

F・S・G[illegible]スタート!

# AIR COMBAT 22

[illegible]






今回からエアーコンバット22の攻略を開始する訳だが、読者の中にはこういうフライトシミュレーターものをやりたくてもよく理解できずにいて、結局やらないという人が多いのではないかな?

そこで今回はエアコン22を楽しむ上で、どうしても必要になってくるフライトシミュレーターの基礎知識をまとめた基礎講座を行おうと思う。

これを機にフライトシミュレーターに触れてみよう!

## 初心者のための……
## フライトシミュレーター基礎講座

**今回は飛行機のことをちょっと詳しく説明しよう。簡単な航空力学も入るケドついてきてくれ!**

### FS基礎知識①
### 何故飛ぶのか? 飛行の原理について

フライトシミュレーターを知らない人がまず、最初に疑問に思うのが、なぜ、飛行機が飛ぶのか?ではないだろうか?

飛行機には図①のように4つの力がかかる。この力から説明すると、まず、**推力**について。推力とは推進力のことをいい、**前に移動(もしくは機体を押す)する力**のことで、力の量はエンジンで決まる。この力に対して働くのが**抗力**である。抗力は主に空気抵抗の力のことで、推力が高くなれば高くなるほど強くなる。

この抗力は単に−(マイナス)の力だけではなく、実は飛行機の主翼に抗力がかかることで、上に機体を浮かす力、**揚力**を得るのだ。主翼がどうやって揚力を作るのか、これはかなり難しい話になるので今度にしよう。揚力については、機体を浮かせる力とでも覚えておいてほしい。

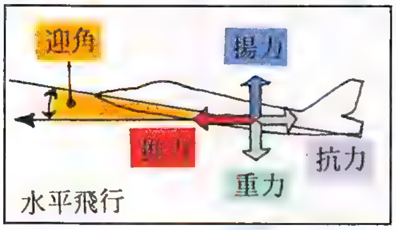
この揚力に対してかかる力が**重力**である。この重力についてはご存じだと思うので説明は省くとしよう。

このように、飛行機は、エンジンで推力を高め、かつ、抗力を高め、主翼から浮き上がる力、揚力を得て飛行するのだ。飛行している最中は機体にかかる重力に揚力が負けないようにしてやるために、一定量以上の推力を与え続ければよい。この話は水平飛行時の状態を想定しているので、力の関係は一定となる。力の関係は、旋回や上昇、下降などの要素が加わった時にかなり変化する。これらの力をうまく制御することで自由な飛行が可能となるのだ。



離陸するには揚力を高めないといけない。

図①




## AC22を楽しむための
## 第1回 フライトシミュレーター FS用語集

**担当もよくわからなかった航空用語やFSで使われる特殊な用語を解説しよう!(間違っても許してね)**

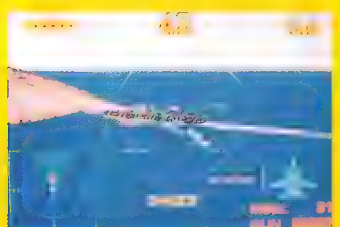
●**アフターバーナー(After Burner)**
単純に急加速のことを表す。一時的にエンジン出力を上げて、爆発的な加速度を得る方法が一般的。欠点として長時間の継続が不可能とされているが、現在では、F−22"スーパースター"で「ベクタード・スラスター」と呼ばれる新しい推進変向型のエンジンノズルが採用されたことにより長時間の急加速が可能となった。

AC22においてはスロットルを引いたままにしておくだけでアフターバーナー状態になってくれるが、実機のような制限時間はないのでご心配なく。



F−22のここがベクタード・スラスター。

●**AAM(空対空ミサイル)**
戦闘機が搭載するミサイルには色々な種類がある。誘導の方式で赤外線イメージ型やレーダー追尾型などに分類される。このAAMとは使用目的の略称で、空対空つまり空戦で使用されるものを表している。このほかにSRMやM



AC22のミサイルは空地両用らしい。

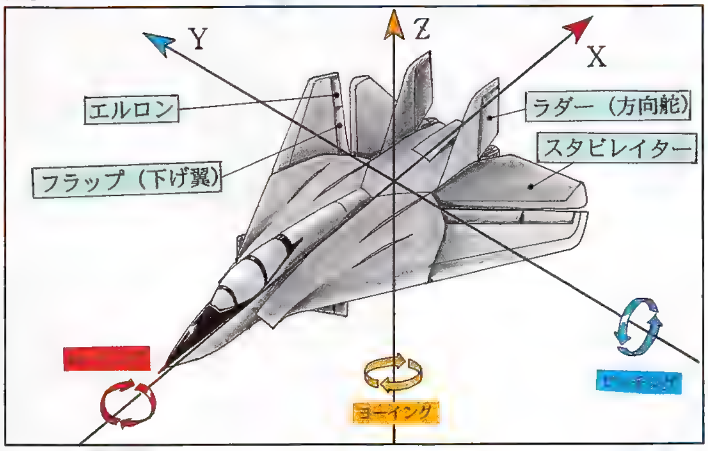
## FS基礎知識② 3大回転運動と制御装置について

これら4つの力を各制御装置をうまく使い、飛行機に次の3つの回転運動を行わせる。
①ピッチング（y軸回り）
②ローリング（x軸）
③ヨーイング（z軸回り）
ピッチングとは図②のように3次元グラフでいう所のy軸を回る。これは主に上昇、下降に使う回転運動。ローリングはx軸を中心にした回転運動を表す。機体を傾ける時などに使う。ヨーイングとはz軸回りの回転運動。つまり、高さ、傾きが変化しないまま、機体の中央aを中心に機種bをb'に移動させるような回転運動のことである。

これら3つの回転運動を制御し、かつ、組み合わせることで飛行機は自由な飛行（運動）ができるのだ。図2はこの3つの回転運動を制御するための飛行機の各装置を示している。なにがどの運動を制御しているかというとまず、ピッチングは主にスタビレーター（昇降舵）を。ローリングなどのx軸の回転運動を制御しているのはエルロン（補助翼）を使用。ヨーイングはラダー（方向舵）によって制御されている。ちなみにフラップは揚力の増減を制御している。

さて、これらの制御装置をどのようにパイロットは操作するのか？

図②






AC22の機体も各部がちゃんと稼働するぞ！



これが実機のコックピットだ。難しそうな計機がズラリ…。

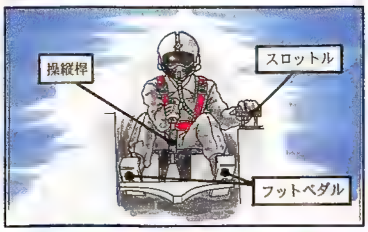
## FS基礎知識③ コックピットと操縦について

右の写真は実際の戦闘機のコックピットである。見るからに難しそうだが、先ほど説明した3つの回転運動を操縦するには右下のイラストに書かれている3つのものでことたりるようだ。まずピッチングは中央のスティックの前後で行う。前に倒すのが下降で引くのが上昇である。このスティックを左右に倒すことでローリングを行う。ヨーイングは足元にあるフットペダルで行う。これら3つを操作することでパイロットは飛行機を飛行させるのだ。

ちなみにAC22にはフットペダルは存在しないぞー

今回のFS基礎はここまで。次回はどのように運動するかとDOG・Fの基礎を行う予定だ！

図③





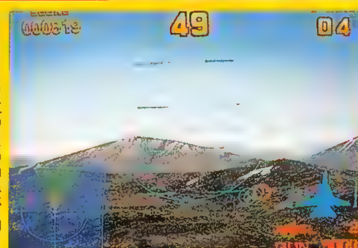

AC22のスティック部。簡略されているが理解しやすい。



速度調整はスロットルで。これは実機も同じだ。

RMなどの略称もある。

**●エレベーター（スタビレーター＝昇降舵）**
飛行機の補助翼にあたるもので、上昇、下降の2つの角度を決めるものである。H・U・D上のカーソルをいう時もある。AC22上でもコックピットモードの視点の時に上下に動く目盛りがある。これが上昇下降率を表している。



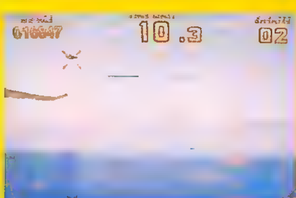
H・U・D上のこの中央で動く平行線がエレベーター。

**●F/A（FIGHTER/ATTACKER）**
戦闘攻撃機のこと。米軍機の名称によく付いているFやA、E、Bなどはその機体の目的を表す。Fはファイターの略で戦闘機のことで、制空権を押さえるための機体といえる。Aはアタッカーの略で攻撃機を表す。ここでの攻撃とは対地攻撃のことである。Bはボマーの略で爆撃機のことである。覚えておくとその機体が何を目的としているか理解できる。
ちなみにF/AはAC22を制作したナムコ社から出た正統派シューティングの名前でもある(笑)。

**●チャフ（妨害物）**
レーダー誘導型のミサイルに追尾された時、ミサイルのレーダーを混乱させるためにに射出するもの。レーダーが反射するような金属などで構成されている。これとは反対に赤外線誘導タイプのミサイルに対して使用するものをフレアという。射出すると自機のエンジンに匹敵するほどの熱源となってくれる。
AC22では、自機にチャフは搭載されていない。その代わり、敵機が背後からミサイルを撃ってくることはない。
しかし、敵機には搭載されているので時々ミサイルを避けることがある。この敵側のチャフにはちゃんと数が決まっているらしく、しつこく後ろから攻撃すればヒットしてくれるぞー
今回はここまで。次回も用語集は軽く行う予定。用語の募集も行っているので私、雪風あてに新声社まで手紙をください。



A-10サンダーボルトⅡ。Aだから攻撃機を表す。

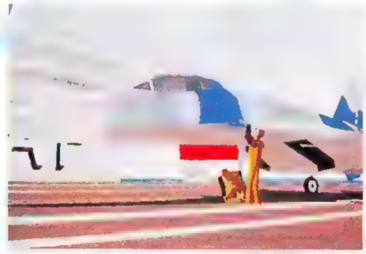


ミサイルを避けるのに有効なチャフ。

エアーコンバット22　徹底攻略　第1回

# エアーコンバット22の基礎

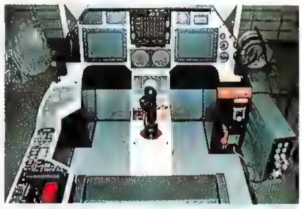
紹介では書ききれなかった操作法やミサイル、バルカンの制限、レーダーについて説明しよう。



実際の航空機の説明が一通り終わったところで、本題に入ろうと思う。このコーナーではAC22上での操作法など詳しく説明しよう。

## AC22の基本① 操作法と注意

まず、操作法から。写真を見てもらうとわかるようにコックピット型の筐体に付いているのはスティックとスロットルの2つ。ラダーを動かし、ヨーイングをするためのフットペダルはない。つまり、AC22ではヨーイングはできない。さらに、実際にプレイしてもらえば気が付くと思うが、スティックを横に倒してもローリング運動はしてくれない。ずーと左右どちらかに入れっぱなしにしていても機体は写真の角度までしか傾かない。



これが筐体写真。フットペダルがないのがわかるかな?



これが限界の角度。もっとつけたいのに…。

つまり、ローリングもないと言える。しかし、上昇、下降を入力し続けるとロープ(宙返り)はしてくれる。

では、スティックを左右に入れた時、機体はどう動いているのだろう。実はローリングとヨーイングを自動的に行い、単純に水平の左右旋回を行うのだ。

これらのことを頭に入れておかないとんでもない動きをしてしまう。

ちなみにレバーはアナログスティックなので、自分がスティックにかけた力の分だけ動くようになっている。精密射撃をする時などはかるーくタッチするような感じで動かすこと。このことはスロットルについても一緒だ。速度の調整も上級になると微妙なものが要求されるので思いっ切り入力するのは極力避けておこう。

さて、とんでもない動きとはどういう動きかというと、ずばり、上昇や下降をしつづけ、機体が地面に対して垂直になっている時に起きる。この状態の時にスティックを左右どちらかに倒すとわけがわからない動きをしてしまうのだ。これは制御がかなり難しいので、機体が垂直になってしまった時は一度、地面に対して機体を水平にすること。とにかくわけがわからなくなったら一度スティックから手を離し、上昇か下降のどちらかだけを入力し続けよう。そうすれば水平になるはず。



スティックはアナログ。力んでもあまり意味なし。

この時、天地が逆さになっていた場合、背面飛行をしているので、あせらず左右のどちらかを入れっぱなしにしよう。すると、しないはずのローリング運動をしてくれる。

これらのことを理解していれば敵機を追っていても変なことにはならなくなるぞ!



こうなってしまったらあわてずに上昇か下降に入れ続ける。



ほら戻った。これは意外と重要だぜ!

実機があるからFSがある

## 鋼鉄の翼たち

FSは実際に存在する戦闘機をモデルにする。AC22の自機である3機の実際の写真とプロフィールを紹介しよう!

AC22に出てくる戦闘機は実にリアルである。これでは実際のものと見間違えてもおかしくはない。

そこでこのコーナーでは実在する3機のマイキャラの写真とプロフィールを紹介していこう。

### F-14 トムキャット

映画トップガンで一般の人にも有名な機体。

コンピュータ制御された可変翼が特徴で、高速移動時は閉じ、低速、高機動時には開かれる。このほかに長距離ミサイル"フェニックス"を搭載できる。



空中給油を行う自機



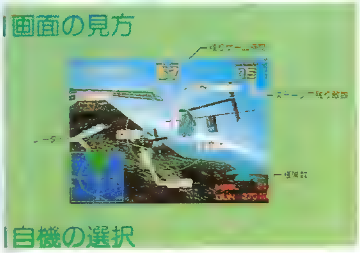
これが実際のF-14。可変翼を閉じるとこんな形になる。一瞬デルタ翼に見える。

さて、操作法の注意事項を理解したら次に画面上のレーダーやその他の数値、矢印の意味を見ていこう。

## AC22の基本② 計器類について

AC22には3つの視点が存在する。基本的にコックピットモードがベストと思われるのでコックピットモードで説明していこう。

まず左の写真を見てほしい。まず中央右にある目盛りは機体の高度を表す高度計である。ちなみにAC22では6000メートルが最高高度、30メートルが最低高度になっている。



これが画面だ。意味を確認しよう。

最低高度があるのでいくら地面に機体を向けても墜落することはない。この高度計の反対、中央左にある目盛りは機体のスピードを表している速度計となっている。この2つの計器の間で傾いたりしている線は機体の傾きや上昇、下降率を表す傾斜計である。

これらの計機はAC22においてさほど必要なものではない。重要なのは画面中央の自機シンボル下に出てくる数値とロックオンゲージである。

この2つは敵機を攻撃する際に使用するバルカンとミサイルに関係する計器である。

まず、大きな円であるロックオンゲージについて。ここに敵を入れるとミサイルシーカーが敵に合わせられる。そしてそれが重なるとロックオン完了となり、ミサイルが発射可能な状態になる。ここでスティックにあるミサイル発射ボタンを押せば、ロックオンした敵機に向かってミサイルが発射され、自動的に誘導していく。


円内に敵を入れるとミサイルシーカーが合うと動き…、


重なると赤くなり、ロックオン完了！


あとは発射するだけだ。誘導は自動だ。

ここでミサイルについて説明しておくと、まず、ロックオンは複数には行えず、ロックオンしなくては発射することはできない。同時に発射できるのは2発までで、射程距離は最高2500メートルとなっている。通常200メートル以内の敵機にはロックオンすることができない（発射は可能）。ミサイルの残数は画面右下に表示されている。その上はミサイルのリロード状態などを表しているぞ。

次に自機シンボルについて。通常は機首の位置を知る目安


下にはミサイルの残数。上にはミサイルのリロードが出る。

となるが、レーダー上で捕捉（目標と）している敵機が200メートル以内に接近してきた場合、写真のようにW形のものがバルカンのサイト（照準）に変化するようになっている。

このサイトは目安であってこの中に敵機を入れたからといってバルカンが当たるわけではない。敵機の状態によっては先読みでバルカンを置いておかなくてはならない。


通常は自機シンボルになっているものも…、


敵が入り込むとこのように変化する。

バルカンの当て方のコツは次回の攻略でまとめていく予定だ。

ちなみに自機シンボル（またはサイト）の右下に表示されている数値はレーダー上で捕捉し、目標としている敵機との距離である。この数値で距離を把握し、攻撃の際に武器を選択しよう。


バルカンは流し撃ちが基本。この辺も次号から…。

最後に右上に表示されているのがその面で撃破しなくてはいけない敵機の数で、右下のGUNの横の数値がバルカンの残弾数である。

バルカンは0になってもなんと95発に戻るのでトリガーは引きっぱなしでOKだ！

## SU-35 フランカー

SU-27は固定翼機の設計で知られるスホーイ設計局が満を持して世に出してきた、双発、双尾翼のオーソドックスな機体構成を持つ戦闘機である。

この機体の最大の特徴はその高い運動性能である。特に「プガチョフズ・コブラ」と呼ばれるマヌーバ（回避行動）は現在、他の機体には真似ができない技であり、当時は「これほどの機体は西側では開発できない」とまで言わせた。


基地に降りる自機。カッコイイぜ！

ゲーム中で登場するのはこのSU-27の発展型のSU-35である。

デモ画面の最後にプガチョフズ・コブラを行っているので一度は見てほしい。


機体がフワッとする。これがプガチョフズ・コブラだ！


これが実際の写真だ。一度しか航空ショーに出てないのでこの写真は貴重だぞ！

## AC22の基本④ 徹底的に理解しようレーダについて

AC22の基礎の中で1、2を争う重要性をもっているのが画面左下にあるレーダーの見方を理解することである。

このページを使って説明するので、既にわかる人は次のページへいってほしい。

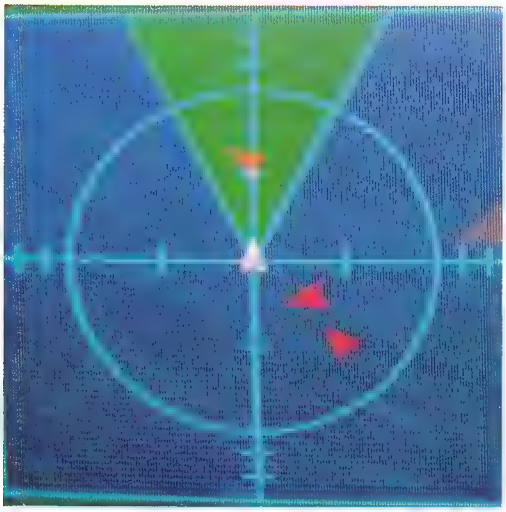
さて、レーダの部分を拡大したのが左の写真だ。

それぞれを説明していくと、まず十字線の中心が自分の位置で、そこから上に扇状に広がっている緑色の部分が自分の視界を表している。そして周りの赤い矢印状のものが敵機となっている。

平面に見えるが、このレーダーはちゃんと3次元用になっているので高さも表してくれる。

高さは敵の矢印で表れ、自分よりも敵が高い所にいる際には三角が一回り大きくなり、自分よりも低い位置にいる時には一回り小さくなるようになっている。

このように3次元を表しているので、視界に入れたからといって必ず敵が発見できるというわけではない。ちゃんと矢印の大きさを確認して高さも見るようにしよう。

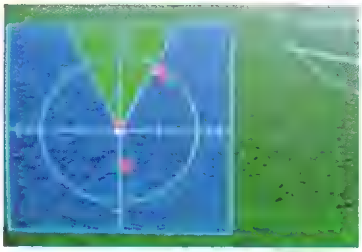

レーダーはこれ。円は2500メートルを表す。


これが小さい時。ハリアーなどが突然現れるとこれに…。


この時は自分よりも上にいる時だ。少し大きいだろう？

## AC22の基本⑤ 敵の後ろをとれ！

レーダーの赤い矢印をよく見ると敵の状態（向き）も表してくれている。二等辺三角形の頂点が敵機の機首を表しているのだ。


この時は敵の背後をとれたことになっているはずだ。

レーダーの見方がこれで理解できたと思う。

では実際にレーダー上で敵を追う時の例を挙げよう。

敵を見つけるにはまず視界に赤い矢印を入れる必要がある。この時、赤い矢印が写真のような位置にあった時は右へ旋回し続けてみよう。するとぐるーと回り込んで赤い矢印が視界に入ってきたと思う。これが視界に入ってくればよいが、高さが違うと入ってこないので、矢印の大きさを確認して合わせるように。視界にとらえることができたら敵の状態を確認しよう。ここからが大事。赤い矢印の形を確認する。

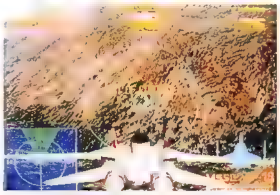

こういう時はとにかく旋回し続けよう。

もし、こっちを向いていたらミサイルを撃たれる可能性がある。AC22では背後からミサイルを撃たれることはないが逆に正面からだと撃たれる。

このミサイルに当たると一定時間コントロール不能となり大きなタイムロスになってしまうぞ！正面から敵をとらえてもいいことはほとんどない。敵をとらえるのなら背後からがベストだ。正面同士になった時は一度すれ違うか、減速して敵機を追うとよい。側面をとられた時は、敵機が移動するほうへ旋回しながら減速し続けると後方をとれるぞ！

以上がレーダーを使った戦闘の基本だ。次回はさらに高度になるぞ！





正面で敵機を捕らえるとミサイルを撃たれやすく、回避を失敗するとこのようにタイムロスになる。

## F-22 スーパースター

米空軍がF-15に代わる次期主力制空戦闘機として開発した機体で同時に開発されていたYF-23を押しのけてこの地位を勝ちとった。

性能は、F-15よりも高速度であり、F-17同様にステルス性を考慮された機体構成になっているので、レーダーや赤外線センサーに捉えることすら困難である。

ベクタード・スラスターと呼ばれる推力変更型のエンジンノズルが採用されたことにより、これまでの機体とは違う高度な機動を行えるようになった。

ちなみにAC22中ではこれらのことは再現されていない。


無機質な形がなんとも未来的なF-22。


なんと！AC22中では着艦もしちゃうぜ！



ナンバーを見てもわかる通り写真は試作機だった時のもの。YF-22となってるだろう？

基本ができるかチェック!

ACE

# 初級説明ありコース必勝法

さぁ〜て基本ができたらまずはこのコース。
サクッとクリアしちゃいましょ!!

さて今回の攻略のシメはコース別攻略だ。今回のコース別は最も簡単な初級説明ありの各面を攻略していこう。

## STAGE 1 平野ステージ 全9機

オープニングで空母から発艦すると、4機編隊を組んだ敵機が正面で飛行している。動きが遅いので加速して近づ


接触してもOK。気にせず近づこう。

き減速で機体を安定させてバルカンで攻撃しよう。ミサイルなら早く確実だが、次の面にミサイルはストックできるのでできるだけ後半のしかも戦闘機に対して使うようにしよう。この4機を破壊すると5機の編隊が出現する。さきほどのB-52を先頭にV字を描くように並んでいる。左から戦闘機のMig-21、攻撃機のA-10、B-52→A-10→Mig21と並んでいる。

出現して6〜7秒ほどは編隊をくずさないが、ある程度時間が経つとバラバラになってしまう。この段階まではバルカンですべてを倒すのが理想だが、慣れるまでは戦闘機に対してだけミサイルで攻撃するようにしよう。手際よくクリアするコツはどちらかのはじから順に破壊していくこと。実は一発目にB-52を破壊してしまうと即バラバラになり、探す手間が増えてしまうぞ。


いかにバラバラにしないかがコツ。ミサイルも使おう!

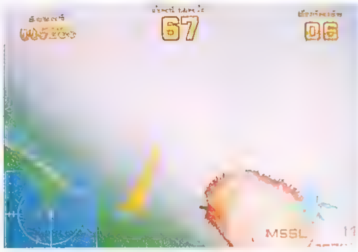
## STAGE 2 山岳ステージ 全8機

始まるとすぐ2機の偵察機とその奥に3機編隊を組んだ輸送部隊がいる。まず、この2機の偵察機を撃破しよう。この機体はけっこう動くのでバルカンで仕留めるのは最初は難しいかもしれない。この2機に手間取っていると3機の輸送部隊との距離がかなり離れてしまうのでミサイル2発で片づけるのが無難だろう。

その2機を倒したら即、輸送部隊を追う。この3機編隊は近づくまではバラバラにならない。両サイドは戦闘機なので遠めの位置からミサイルで攻撃してもよい。2機撃破した時点で輸送部隊が再度現れる。これも同じように戦うと楽でよい。

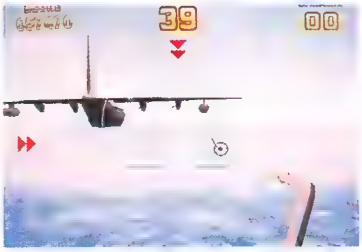
ちなみにミサイルでの撃破で+(プラス)される秒数は4秒。それに対してバルカンでの撃破は8秒プラスされるのだ。ミサイルはステージクリア時に8発加算されるのを覚えておこう。


コイツらを早く片づけよう。ミサイルでもいいが…、


バルカンのほうが8秒も+になるのは得だ。

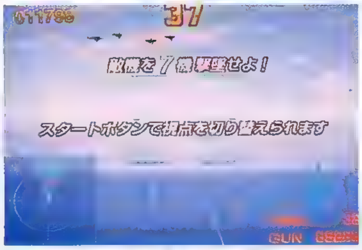
## BONUS STAGE 空中給油+10秒

すべて破壊するとボーナスステージである空中給油に移る。この空中給油は給油機から出る給油ドローグと機首の右から出ている受油ドローグを合わせてやればよい。低空にしてゆっくりと赤い矢印の通りスティックを動かせばよい。10秒と3000点プラスになるので絶対にミスらないようにしよう。


この赤い矢印にしたがうこと。10秒⊕は大きい。

## STAGE 3 海洋 全7機

給油が終わると始まってすぐにF-14×2、ラファール×2の戦闘機4機編隊がすれ違う。その先に1機のレーダー哨戒機のE2Cが飛んでいる。すれ違った4機を追って思い切り旋回しよう。そして背後をとると2機ずつ分散するので迷わずどちらか2機を追う。



すれ違ったら即、旋回だ!遅れるな!

この4機はチャフを使ってくることがほとんどないので時間に余裕がない人はミサイルで片づけよう。E2Cは動きが遅いのでバルカンでOKだ。

さて、それらを片づけるとF-22が2機現れる。こいつらはチャフを使ってくるので最低でも2回ミサイルで攻撃しなくてはならない。動きもかなり速いので注意していこう。

## FINAL STAGE 対空母戦 全9機

ファイナルミッションは空母に対して対地攻撃を行う。

バルカンを撃たれまくるがいくらヒットしてもやられることはない。ただサイトがブレるだけである。まず、空母に艦載されている戦闘機8機を破壊する。バルカンでもミサイルでもOKだ。この8機を破壊しないと艦橋を破壊することはできない。まず艦載機を破壊しよう。


時間に余裕があったら上空から狙ってもOKだぜ!

すべてを破壊すると感動のエンディングとなる。しかしこのコースは小手調べに過ぎない。次なるコースへとチャレンジしよう!



七月七日は七夕!!

# ギャラクシーファイト
# GALAXY FIGHT -UNIVERSAL WARRIORS-



どうかな、CPUがけっこう面白いだろう。できればこれを見て、対戦も盛り上がってほしいな。あと、多くのはがきありがとう。

担当：MAN次郎

## そろそろ盛り上がろうぜ
## 豆…いやあ大豆な知識

それほど町で対戦しているところを見ない。今回は、システム面で面白いところを、もう一度まとめてみよう。

### 思い出せ、キャンセル

このゲームをやっているならば、必ずできるようにしなければならないのがコレ、キャンセル技の数々だ。しかし、キャンセル一つを取っても、ギャラクシーファイトの中では多くあるので、一つ一つ見ていこう。

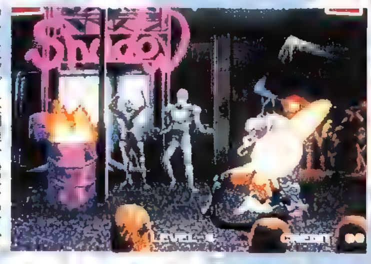
**●技にキャンセル**

他の格闘ゲームと同じで、自分の出す技の一つ一つに必殺技でキャンセルをかけることができる。

面白いもので、自分が出した飛び道具を相手に当てた後、その他の技でキャンセルをかけることが可能。たとえるなら、ロルフショットから、ストライキングナパームなどだ。しかし、キャラによっては、飛び道具にキャンセルがかからない者もいる。

**●ガードキャンセル**

相手の手数で大きく攻めこまれている時、こいつらはそのラッシュから逃げ出すことができる。やり方も簡単で、名前の通り相手が出す技をガードして、間髪を入れず必殺技のコマンドを入力して、技を出せば良いのだ。どうしても難しいと思う人はアルバンを薦める。必殺技がボタン3つで出るからね。



タイミングは簡単、君ならすぐ慣れるよ。

**●ダッシュキャンセル**

かなりオールマイティーに、どの場面でも使えていけるのがこれだ。

利用の仕方も数多く、これで先ほどのガードキャンセルをすることもできる。もちろん、前ダッシュキャンセル通常技もできれば、バックダッシュの無敵時間を使って逃げることもできる。バリバリ使っていこう。



バックダッシュは技をかわせる。

また、これを使った技で、自分の出した基本技にダッシュキャンセルをかけ、連続技として技をつなげることも可能。基本技→基本技→キャンセル必殺技と入った日には、体力をゴッソリと奪えるぞ。



こ～んなのから、



こういう普通の技につながる、けっこうやってるかこれ。

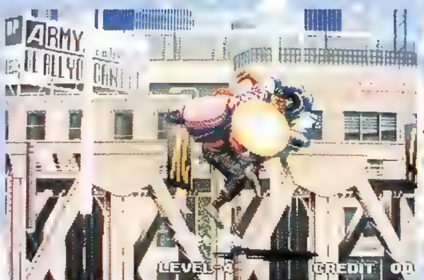
### 相手の起き上がりを攻める

敵を何らかの技でダウンさせた時、その頭の向きで起き上がりの攻めが有効な時がある。どういいかと言うと、ダウンした相手の頭がこちらに向いていると、そこにただ普通の技を重ねるだけで、メクリガードでなければガードできなくなるのだ。ちなみに、この時投げを重ねるとけっこうキツイものがあるぞ。

まあこんなところが今回の思い出してほしい点だ。これらの技をすべて使いこなせれば、嫌なやつにも負けることはないだろう。落ちついてコマンドを入力する。それが一番大切なことだぞ。



頭がこっちに向いている～♪



ヘイヘイベイベ～ッ♪

番号は君がつける!!(うすい蛍光ペンで)

# 他キャラと自キャラのクロスレビュー



| | ムサファー | ギュンター | カズマ | ロルフ | G・ドーン | ジュリ | ルーミ | アルバン |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| アルバン | 何をしましょう。つぶせないし落とせないし。 | アルスラッガーってやめて、何もでけんよ。 | 判定の強さがツラい。手足の先にくらう。 | ラピッド後のアルスラッガーが痛過ぎ。 | ひそかに、アルファイアーの判定時間が長い。 | スーパー状態でのアルスラ…あれ強すぎ。 | GCスラッガーが当たりやすいので注意。 | ジャンプCキックとB頭突きの意外なリーチが強み。 |
| ルーミ | 飛び道具のない所を突ける。攻めさせるな。 | こっちの的がデカイから、けっこう技をくらう。 | B攻撃にすらあちゃを合わせるのはやめて。 | あちゃのせいで近距離勝負ができない。イヤ | 基本技が早いが、すんなりと楽しく闘える。 | やはり、鉄の入った拳でしょう。 | しゃがみCにはRクラッシュで反撃できる。 | よくつぶされるので空中戦はダメなのよ。 |
| ムサファー | 小でのラッシュがメインは面白いけどな。 | チャンスを逃さず、一発にかけなアカンな。 | 突然来るムサファーパンチ、反応できん。 | サマーくらわなきゃ楽な相手。下を攻めろ。 | 光るしゃがみ小パンチ連打!!ギャフンっス。 | 上への放り投げ。上で待ち構えられると…。 | ジャンプしづらいけど地上戦はルーミー有利。 | 不意に喰らっちゃうムサファーパンチがライバル。 |
| ギュンター | おたがいの一撃で勝負が分かれてくる。良い。 | 投げはいいね。ハメても怒らないでや。 | 跳び込む時に勇気がいる。地上で勝負。 | ラピッド後の投げが怖いけど、入りやすい。 | 一発の投げにプレッシャーを感じる。 | ガードされると投げが待っているので怖い。 | ショルダーのせいで手が出しづらい。 | 攻めやすいけど、反撃もくらいやすいのさ。 |
| ロルフ | ミサイルを相殺され、ナパームが痛い。 | なんや、ナパームで焼かれたことが多いな。 | 颶風剣がラピッドに潰されやすいのが…。 | ダッシュBからの連携で差がつくかも。 | 固められた所を逃げられる。それほど…かな? | 飛び道具をキャンセルしてのSナパーム㊎。 | ラピッドの一発狙いがイヤ。ダッシュ厳禁。 | ピヨリパターン。ラピッド1発目でドキッ! |
| カズマ | 跳びこまれた時に、落とす技が少ないところかな。 | ハジっこかすめられたら回せんね。キッツー。 | 互いに手を出しづらいので、時間がかかる。 | 大颶風剣×3が減りすぎ。ダッシュBも。 | 颶風剣の3発が痛く、キャンセル隠しが。 | 相手の起き上がりに対する隠し技が厳しい。 | C足払い長すぎ。くぐって空中お手玉も×。 | 颶風剣とかはつぶしやすいし。結構楽な相手だよん。 |
| ジュリ | 単発的なこちらの技を返されてしまうな。 | 意外と回せて楽しいなあ〜。待ったるかあ。 | 足払いにギャラクティカは結構イヤ。 | 意外と反撃しづらい。大足払いはやめて。 | かすめるように技を出されると返しづらい。 | キャンセルサイクロンの上手な人がね〜。 | お願いだからダッシュサマーはやめてくれ。 | なんか足元をすくわれやすい。接近戦は×。 |
| G・ドーン | しゃがみ小パンチで追いはらえるのが楽しい。 | 読みが外れるとサッパリだわ。けったいな。 | いつ反撃していいのか非常に分かりづらい。 | スライディングでラピッド潰される時が…。 | 一発デカイし、投げも強い。ど〜んな感じ? | こちらの技を転がって投げるのはやめて。 | チョップとゴロン投げ反応できねえッス。 | 展開が投げ対策メインになっちまうのが…。 |

## ちょっと、なんだか強いと思われる
# 我々が強いと思う四天王たち

ここに出ているキャラを作っている人は、ここら変がいやな点だ。いやだと思った人はこれをやられないようにしよう。

担当：MAN 次郎太

対戦をするにあたって、こいつはヤバイだろうと思わせられる奴は、いることにはいるがキャラ別に行動パターンは実に多彩。

とりあえず今回は、ロルフ、アルバン、ルーシー、ジュリを挙げてみた。



小足からのラピッド…くらうとダメ。



ナパームは威力もある。

## 強いぜロルフ

ロルフの攻撃で嫌な所と言えば、飛び道具を使って跳ばして落とす技があるくせに、必殺のコンビネーションをいくつも持っていることだ。

特にいやなのが、ひたすらバックダッシュで間合いを取りながらロルフショットを撃ち、当たったらそれにキャンセルしてナパームを出してくる攻撃もキツイ。この戦法は、相手の飛び道具を先読みしてジャンプ攻撃にうつるか、自分もバックダッシュして待ち、相手が追いかけてきた所に技を重ねてやろう。ダッシュは無敵じゃない上に、いきなり止まれないからそこを攻撃ってなわけだ。

ロルフお得意のラピッドクラッシュを使ったラッシュは、ガードキャンセルで切り抜ければOKだ。

## 強いぜアルバン

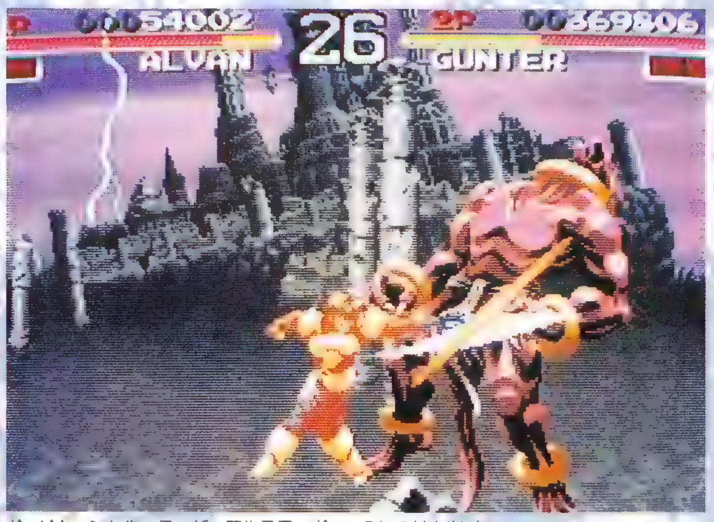


光る足は空中戦でもいける。

このゲーム全般に言えることだが、どのキャラも対空兵器にとぼしい。そこにつけこんできたのが、このアルバン君だ。

アルバンのジャンプC攻撃は、かなり攻撃判定が大きく、デカキャラに対してならばしゃがみAから、連続技としてつながる。その他、色々な攻撃（対空にしたつもり）をつぶしてくれる。こればかりはどう返せとは言えないので、相手に攻撃を合わせられないようにしよう。

しかし、一番嫌なのは、アルスラッガーで、こればかりはどうしようもない。ガードキャンセルを待っているだけでも、かなりキツいキャラもいるハズ。対アルバンには、むやみに手を出さず、様子を見ながら闘え。




ガードキャンセル、スーパーアルスラッガー、こいつはキツイ。

## 強いぜジュリ

ジュリの強さ、それは連続技のうまさであり相手の実力でもある。しかし、逆手を取って見れば、ガードキャンセルの的とも言える。

返し技を知りつくしているジュリは、手をつけられないかもしれないが、返し技をこちらも覚え、初心者殺しジュリを倒そう。実はこいつ、それほどいやな攻めがないんだよ。




ギャラクティカサイクロンを、バンバン使ってくる人は、けっこう弱い。



返せ返せ〜てっ!!

## 強いぜルーミー

遠距離、短距離どちらも強く、ちなみにグローブに鉛が入っているため一発もデカイ。

そして、一番やばい攻撃が、しゃがみC攻撃である。あたりまえではあるが、この攻撃はしゃがみガードができず、立ちAからもつながってしまう。待ちプレイの方はこの攻撃に注意しよう。



対空としても使える。

ルーミーの弱点は、技を出しきってしまうと硬直が長い所。技をスカし、バンバン攻撃すれば返すのは難しいらしいぞ。ガードキャンセルラピッドブローに気をつけて、ちくちくと攻めていこう。

最後に、これらの4人は強いことは強いが、最終的にはどれも変わらない強さだと思える。同じくらいの実力の人と、面白い連携技で対戦してほしい。家かゲーセンで燃えろ!!



めくるんじゃねー!!

連続技が爆発!!C.P.U.をボコにしろ

ギャラファイ
対CPU戦攻略

# ロルフ

これを読めばハイスコアが射程距離に入るぞ!!めざせ全国一!!

担当：今回のみMVP

## めざせ全国一

今回はロルフを使ってのスコアを狙う方法をお知らせしよう。また、このやり方でやれば対CPU戦がグッと楽になるので、別にスコアを狙わない人でも読む価値大だ。

その上タイムアタックのパターンとしても活用できるのである。以上の3つのことが今回の記事でまかなえるぞ!!

## 46秒で倒せ!!

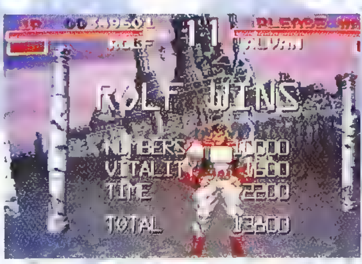
このゲームの得点システムを大まかにいうと、

●体力
●特殊なボーナス

の2点である。

体力とは、MAXだと残体力分の点が1万1200点でMAXのボーナスが3万点入る。また体力が0で相手に勝つとなんと10万点ものボーナスが入る。

特殊なボーナスというのはタイムに関係するものである。まず一つが相手を倒した時のタイムがゾロ目の時（55、44、33、22、11、00）に1万点がボーナスとして入る。2つ目は相手を残タイム46秒以上で倒した時にボーナスが5万点入る。



これがゾロ目の点だ、1万点ちゃんと入ってるぜ。

実際にどのボーナスを取るのがいいのかというと、体力満タンでなおかつ46秒以上というのがいい。計算すると体力の点4万1200点プラス、タイムの点5万9200点、の計10万400点である。ちなみに1秒200点である。



これがパーフェクトで46秒以上の時の点。この10万がハイスコアの鍵。

基本的にはこれを狙っていくが、時には相手の攻撃をくらったり、相手が言うことをきかなくてタイムがどんどん過ぎてしまうこともある。そんな時には体力0の10万点を狙おう。ただ、体力0は相手の必殺技のケズリで合わせることが多いのでケズリのすごい必殺技をガードしてしまうと死んでしまう。このゲームで1ドットしか削らない必殺技というのはほとんどないので初めから体力0を狙うのは無謀である。あくまでも保険としての扱いである。

## 46秒以内でパーフェクト勝ちするには?

ハメるしかない。ではどうやってハメるのかというと連続技でハメるのである。幸いロルフにはストライキング＋パームという超破壊力のある必殺技があるのでそれを連続技に組み込むことになる。

基本の連続技は、

**●ダッシュラピッドクラッシュⒶ→しゃがみB→キャンセルロルフショット→キャンセルストライキングナパーム**である。

これが入ると体力を約半分奪うことができる。ただのストライキングナパームでもかなり減るのでそれだけでも問題はない。

## ではどうやって入れるか?

答えは簡単、相手の起き上がりに重ねる、スタート直後につっこむ、などいろいろある。基本的にはそれだけである。


ストライキングナパーム!!これが当たらないとダメネ。燃えろよ燃えろー。



ルーミーちゃんから始められるのがベストだ。この背景を見たらコイン投入開始。

## CPUの出現パターンは?

いろいろ試した結果、ルーミーからスタートするのが一番安定して稼げる。やり方はデモの時にスコアランキングの表示が出ている背景の惑星がルーミーの惑星の時にお金を入れてスタートすればいい。

またゲームセレクトのついているMVSの時はルーミーの惑星が出ている時にゲームセレクトボタンを押し、再びギャラクシーファイトにしてすぐお金を入れてスタートすると、**電源を何回切ってもルーミーから始まる。**プレイが納得のいかない時は、コンティニューのタイムが0になる前に電源を切れば何度でもOKだ!!出現順序は、

**①ルーミー②ムサファー③G・ドーン④カズマ⑤アルバン⑥ギュンター⑦ジュリ**の順である。



コンティニューが0になる前に電源を切れ!そうすれば何回でもルーミーちゃんだ。

## いよいよキャラ別攻略だ!!

### ①ルーミー

一面のルーミーだけは特別で他のキャラと全然違う。スタート直後立ちAで相手の動きを止め、すぐに立ちBを出す。運良く当たったら後はレバーを前に入れてタイミングよくBを押すだけ、48秒ぐらいでクリアできる。

また、スタート直後にジャンプをしてきて自分の背後に回ったら、Bで投げる。そして立ちBの先が当たる距離で相手の起き上がりにBをタイミング良く当てるだけだ。これは46秒くらいになってしまう。

ルーミーは体力0の10万を狙いやすいキャラなので、くらってもあきらめるなー



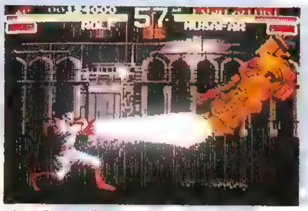
このくらいの間合いで立ちBを当てるのだ。




ルーミーは体力0が狙いやすいぞ！くらってもあきらめちゃいけないぜ。

### ②ムサファー

すごい簡単。レバー前斜め下Aをポンポンと出すと跳んでくるので、下に回り込んで立ちBで落とし、そのままストライキングナパームで燃やす。3回当てれば勝ち。空中コンボが役に立つキャラだー



立ちBで迎撃して落下にナパームを置いておく。するとムサファー燃え燃え。

### ③G・ドーン

初めにしゃがみA連打で跳ばし、プラネットブレイカーで落とす。相手の起き上がりに連続技を重ねる。全部ガードされた時は再びしゃがみBからつなげるとほとんどくらってくれる。

一度倒したら再びダッシュからの連続技だ。

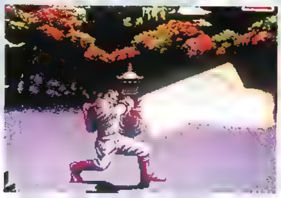
### ④カズマ

第一の難関である。

まずしゃがみAで跳ばすのだが、跳んだら逃げジャンプBで迎撃し、着地と同時にダッシュ。もしもしゃがみAで跳ばなくてバックダッシュしてしまってもバックジャンプからダッシュする。そして連続技にいく。その時にもしダッシュラピッドがガードされてしまったら、しゃがみBを出す前にしゃがみAを2発ガードさせる。その後にしゃがみBを出すと、カズマはガードキャンセルで弾を撃つが、こっちも弾を出して相殺しカズマの硬直にナパームだけが入るという戦法だ。一度転ばしたら再びダッシュしよう。しゃがみAを2発まぜろ!!

### ⑤BONUSキャラ

スタート直後にダッシュB→ナパームで燃やす。そしてダッシュB×2→ナパームで殺す。この方法で55秒が出せる。開幕でくらったらあせらずに体力0を狙おう。



目指せ55秒！自分の目で確かめてくれ!!

### ⑥アルバン

こいつも開幕が重要ースタートから、何も考えずにダッシュし連続技を狙う。

すべてガードされた時は、ジャンプC→しゃがみCとやるとアルバンが弾を撃った直後の硬直に入ることが多い。覚えておくと役に立つ。目標タイムは51秒だ!!開幕で弾を撃たれてくらってしまった時はあせらずに体力0を狙おう。

### ⑦ジュリ

しゃがみA連打で相手を跳ばし、逃げジャンプBで迎撃し、着地後ジュリがダッシュしてきた瞬間からこちらもダッシュする。そしてラピッド↓しゃがみB↓キャンセルラピッド(A)でピヨらせてから、ダッシュ連続技を入れる。一度入れたら逃げジャンプをして距離をとり、相手がダッシュしてきた瞬間に自分もダッシュする。これでけっこういけるはずだがこいつは体力0を狙いにくいので失敗したら泣くしかない。第2の難関だ。



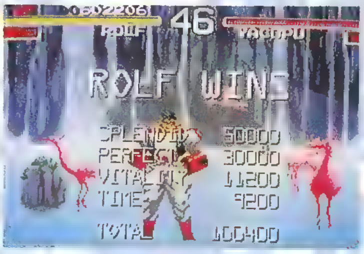
ジュリは始めにピヨリを狙ったほうがいいと思う。こっから連続技だ!!

### ⑧ギュンター

バクチで連続技を狙う。ジャンプC→しゃがみBとつないでいく。一度倒したらダッシュから連続技だ。

### ⑨ヤコブ

うさぎは楽だ。1本目は最初からしゃがみCを当てていくだけで46秒ギリギリ勝てる。2本目は最初から立ちCをずっと連打して固めてしまい、0秒になるところで一回しゃがみCを当てる。5万1200点でガマン。




一本目は46秒ギリギリで勝てる。10万はいただきだ。

### ⑩フェルデン

しゃがみAを連打する。相手が立ちガードポーズの時はそのまま固められる。しゃがみガードポーズの時は跳んでくるのでプラネットブレイカーで迎撃、起き上がりにちょっと距離をとってしゃがみAで固める。

目標190万台!!



フェルデンが立ちガードの時はそのまま固まる。




しゃがみガードした時は注意。次に跳んでくるところをプラネットブレイカーでいただきだ。

# 待つのは富か それとも死か




**ステージ攻略開始。殺し屋たちの危険な舞台の幕が開く。**

担当：イグアナ君がお気に入り・ギィ

さて、今回からステージ攻略に突入するわけだが、その前に武器の性能、使い方などを紹介していこう。ここで言う武器とはレバー下で拾えるもののことで、「持ち上げる」物やステージ固有の仕掛けなどは含まない。

## ARMS&WEAPONS

まず、すべての武器は最低でも上下左右の4方向に攻撃が可能で、しゃがんだままでも攻撃ができる。武器の中には8方向に撃てるものもある。ただし、真下や斜め下に攻撃できるのはジャンプしているときのみとなる。ソードやウイップなどの直接攻撃系の武器以外は使用回数制限（つまりは装弾数）があり、弾切れになると、その武器を投げつけて攻撃する。もちろん一回きりだ。


一応投げる方向もコントロール可能。

### ●GUN

装弾数7発　4方向

キャラクターによって非常に差の出る武器。ボタンを押してから構えて撃つまでの時間や、狙いの正確さなど、キャラによって大きく異なる。


バーナードではしゃがんでいる双子に当たらない。

### ●MACHIN GUN

装弾数80発　全方向

ボタンを押しっ放しにすることで連射のできる銃。連射しながら移動することも、銃口の向きを変えることも可能。

一発当たりの威力が非常に低いので、まとめて当てるよう工夫しよう。

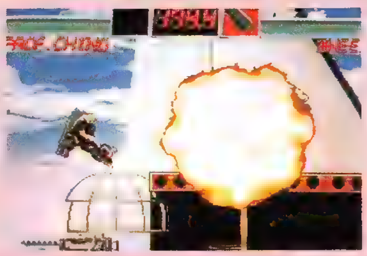

マシンガンやランチャーもキャラ性能差が如実に。ベティはこうで、


ドゥイーヴはこう。一目瞭然というやつだ。

### ●ROCKET LOUNCHER

装弾数3発　8方向

目標や障害物に当たると爆発する。相手に直接当てるほか、近くの床や壁に当てて爆発に巻き込むといった使い方が可能。ただし、目標や障害物が近くにある場合、こちらも巻き込まれる危険があるので注意。また、反動が非常に大きいので、狭い足場での使用は気をつけよう。


特に体の小さいキャラは注意しよう。

### ●FLAMETHROWER

装弾数（時間）　8方向

ボタン押しっ放しで炎が長く、遠くへとどくようになり、一定の長さの炎を燃料の続く限り放射できる。人間だけでなく、可燃性の障害物に火を放つことも可能。


ボタンは押しっ放しにする必要なし。必要な分ずつ小出しにしていこう。

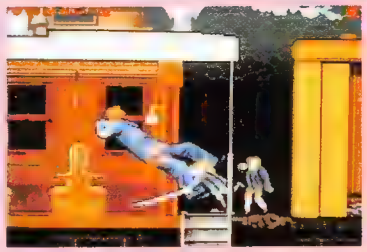
### ●GRENADE

手榴弾。一度ボタンを押すとカウントダウン開始、8秒後に爆発するのでその前にもう一度ボタンを押して投げつけよう。これも8方向に投げることができるぞ。


レバー上で壁の向こうに放り込む。後々必要になってくるテクニックだ。

### ●SWORD

壁や天井などの地形を抜けて攻撃できる。また、ボタン押しっ放しで目前に剣を構えて、銃弾を防ぐことが可能。剣を構えたまま移動することも、向きを変えることも可能だ。


銃弾の雨あられも気にせず突っ込め（時々壊れるけど）。

### ●WHIP

リーチが長く8方向に攻撃可能。地形も抜ければ弾切れもない便利な武器。

ステージ別攻略

# 高層ビルステージ

ステージキャラ：ジョン・スミス

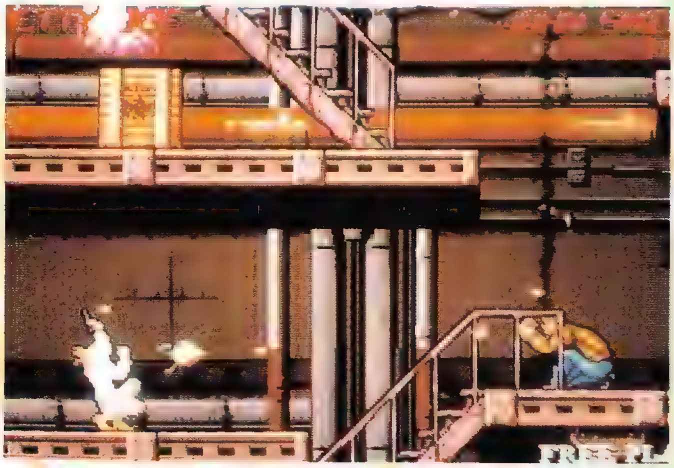
このステージは変化に富んでいてアウトフォクシーズの様々なテクニックをマスターするのに最適だ。

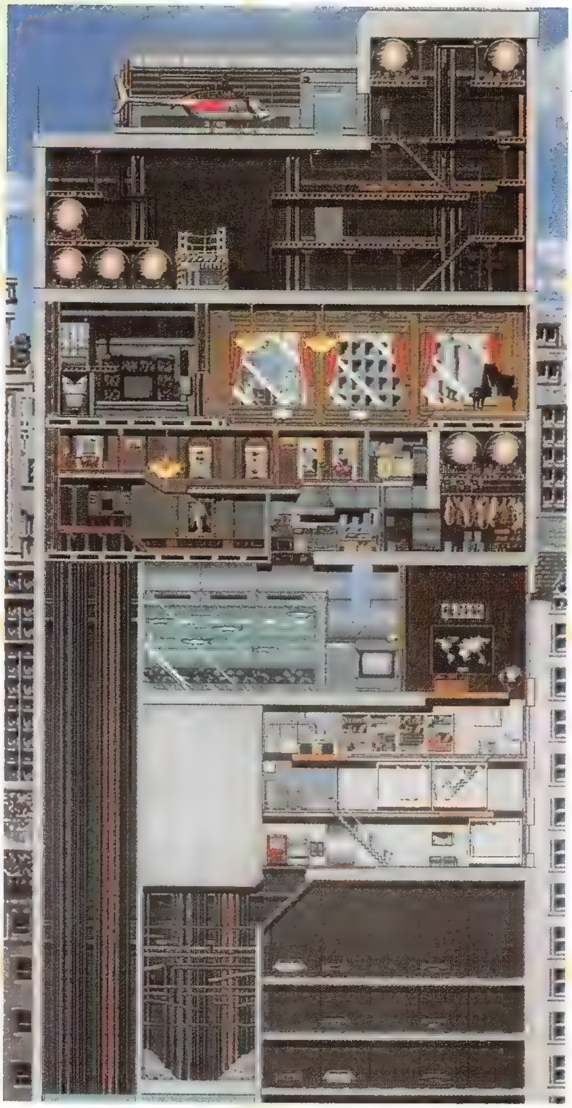
## シーン1 屋上

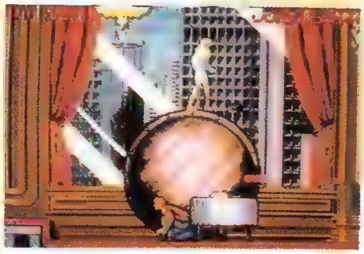
このステージで一番「腕の差」がはっきりするのがここだろう。というのも安全に身を隠せる場所がなく、常に動いてかわす必要があり、またそれだけに攻撃を当てにくくもあるためだ。

ここでは左側のほうが有利。左右で床の高さが違うが、左側のほうがわずかに低い。この高低差によって、こちらの攻撃は当たるが向こうの攻撃はしゃがんでいれば当たらないのだ。

右上の給水タンクを拳銃で撃つと水が流れるがいやがらせぐらいにしか使えそうもない。また、ロケットランチャーなどで撃った場合、タンクそのものが転がってくる。時間経過によって階下に移動してもひたすら転がってくるうえ、巻き込まれると大ダメージなので要注意だ。

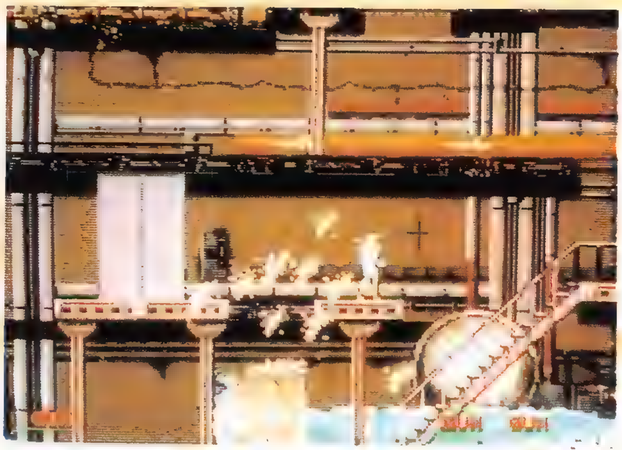

こんな感じで当たらない位置から攻撃。




こいつには要注意！絶対に近づくな。

残り約150秒で屋上の爆弾が爆発。上部の床の一部が抜け、水が流れてくる。水に触れると流されるが、判定があるのは先頭部のみなのでうまくかわし、流されている相手にたっぷりと攻撃をくらわせてやろう。抜けない床は決まっているのでそろそろだな、と思ったらそこで待っているのも安全だ。また、爆発の時点でヘリが変電機の上に落ちてくるがまだ問題なし、触れると感電するぐらいだ。

残約130秒で変電機が爆発。床が抜け、大量の水と共に階下へ。給水タンクが転がっている場合はマジで注意。


とりあえずは安心。タンクも当たらないぞ。

## シーン2 展望レストラン

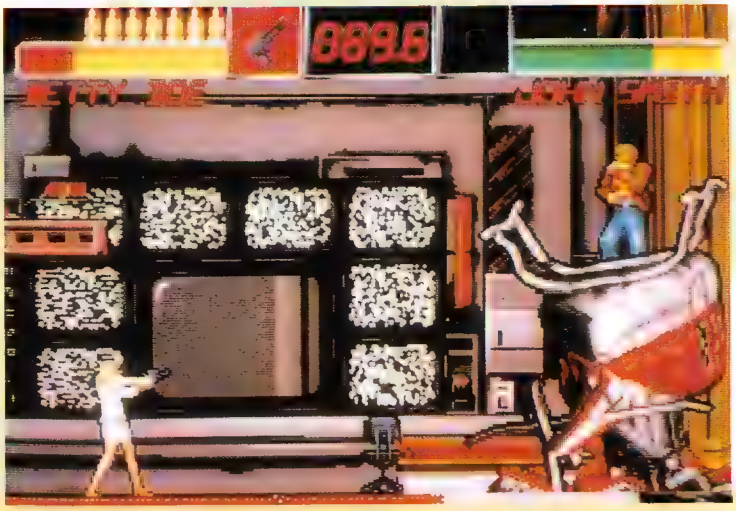
ここではテーブルの陰に隠れながら撃ち合うことになる。

ただ、ここで注意すべきなのが、この隠れられる場所がシャンデリアの真下であるということ。シャンデリアは鎖を攻撃するか、時間経過（残り120秒）によって落ちてく


高級レストランでの銃撃戦…そこにいると危ないよ。


ほらね。

ドカンと一発攻略しちゃえ！
# 超難関攻略

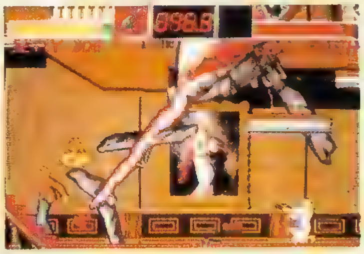

ここで待ちかまえていよう。

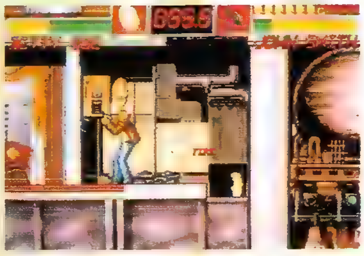
る。これまたダメージが大きいので頭上には気を配ろう。

また左側の部屋は絶好の隠れ家となる。というのも、こちらを攻撃するにはヘリの上か下を通って来る必要があり、この間、相手は無防備にならざるを得ないのだ。左上にあるのは下へ降りるエレベーター。相手が深追いして来ないときや、乱戦になったときは一足先に階下に降りて待ちかまえよう。レストランの床を降りて階下へ行くこともできるが、残タイム約80秒で床がくずれ、強制的に移動させられる。

## シーン3 ホテル

ここもヘリが重要な意味を持ってくる。一見、ヘリが障害物となり、安全そうだが、しゃがんで撃てばちゃんと銃弾は通る。これを知っているのと知らないのとでは大きく違うぞ。ガラスは銃や爆発物によって壊せるが、右側から降りた場合、排気ダクトの中を通って、調理室へと抜けるのもいい。


下から失礼。


ここから左へ転がると下へ抜けられる。

残タイム約70秒で水に流されて階下のオフィスへと移動する。

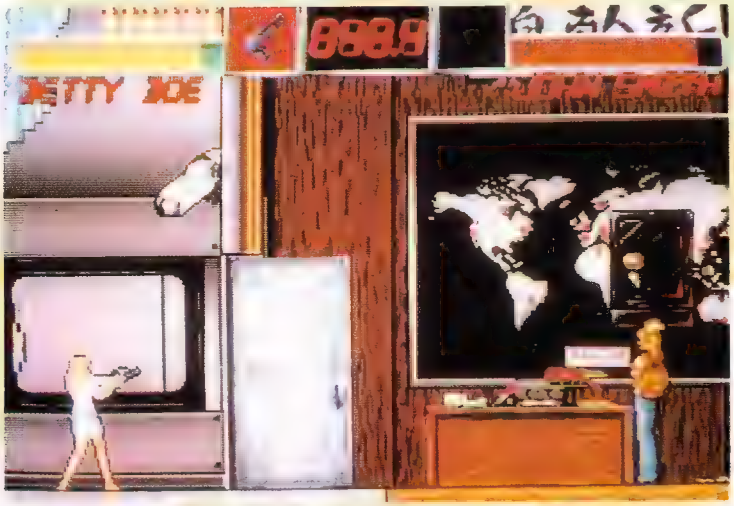
## シーン4 オフィス

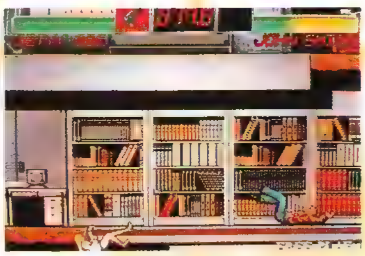
いきなり水槽の中へ。とにかく先に水槽を抜け出し、社長室へとたどりついた者のほうが、武器と身を隠す場所を手に入れることができるため有利に。ただし出遅れた側にも対応策はある。無理に相手の待ちかまえている社長室を通らなくても、エレベーターで一足先に階下へと先まわりできるのだ。特に下のオフィスにはマシンガンがあるのでぜひとも先に手に入れたい。

オフィスでの戦いでいえるのは、とにかく上下移動を使うこと、つまり屋上と一緒ではあるが、段差がない分、相手の移動先を予測して撃ち、相手に撃たれる前にかわすように心がけよう。

残り20秒あたりで水がひっきりなしに流れてくるようになり、残り20秒で左下の床が抜け、最下層へと移動。


マシンガンを入手せよ。


金庫も強力な武器に。


撃って即移動は基本中の基本。

## シーン5 最下層

床一面のグレネード、ひっきりなしに流れてくる水、逃げ場はなく、時間もない。

ここまで来てしまったら勝負は体力差と運まかせ、華々しく散るも、ちまちまと素手で殴り合うも自由だ。


考える余裕などないぞ。

## CPUワンポイント 対ジョン・スミス

自キャラがジョンスミス以外のとき、最初に来るのがこのステージだ。それだけに弱く、最初の屋上のシーンで仕留めることも充分に可能だ。

しかし、最初の対応を誤まると、逆に一気に大ダメージを受ける可能性もある。

まず最初にジョンがする行動は…、

A.屋上のドア、つまり自キャラに一直線に近づいて来る。

B.左下二段目のロケットランチャーを拾いに行く。

のどちらかであることが多い。Aの場合、スタート地点の銃を拾い、ドアの前の木箱の影で待ち伏せる。双子やバーナードのように足の遅いキャラの場合、銃を拾わずに直行しないと間に合わないことが多い。その場合、木箱を武器に使おう。

問題なのはBの場合で、無理にドアから出ようとしたり、行動が遅れたりすると、障害物を巧みに使い、爆風に巻き込んで来るので、速攻でエレベーターへ、逃げ込もう。

どちらの場合も、左下のポジションさえ確保してしまえば、基本通り、撃って避けてのくり返しのみで問題無し。

ドラム缶等で押しつぶしたとき、銃器等は当たらない。グレネードで爆死させてやろう。

こんなときは即エレベーターを利用すべし。



※お詫びと訂正　4月15日号（No.140）のP.102「マッハブレイカーズ」記事中、２段目の４～５行目に誤りがありました。関係者の皆様に御迷惑をおかけしたことを、お詫びします。

いくぜ!! デブで陽気なヘビメタ野郎

# ダブルドラゴン

今回はブルノフのCPU完全攻略だ!!



担当：ロック男MVP

しぶい仮面をかぶり、ふくよかな体でヘビメタを愛す男、その名は「ブルノフ」だ。

口から火を吐き、地面を転がるのが好きなブルノフで今回は対CPUを攻略するぜ。

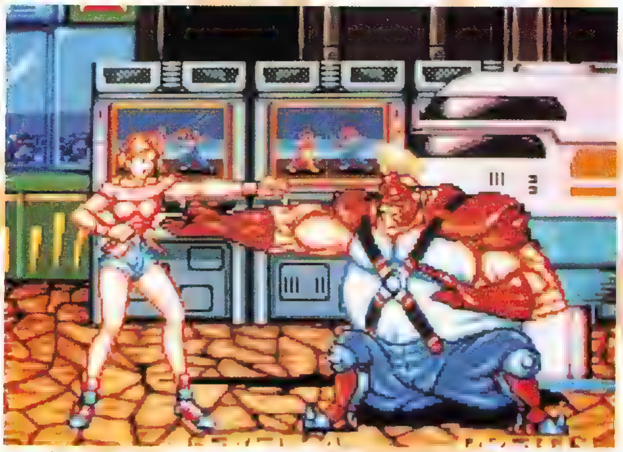
## CPUに使う技

まずはブルノフのCPUに使用する技を見ていこう。

**●しゃがみ or 立ちの弱攻撃**

この技の特徴はまずリーチが異常に長いことだ。リーチが長いということは、密着から当てれば数回ヒットするし、相手の技を未然に防止する役目も十分に果たしてくれるのだ。ブルノフの基本技で出が早い技はこれだけなので、多用するべし。

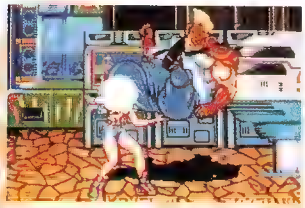
またグラフィックのとおりしゃがみ弱攻撃は**パンチ**なので足払いをスカして攻撃できる技を出されてもくらわないのである。重要だ!!



このパンチがブルノフの武器だ。

**●立ちの特強攻撃**

この技はどういう時に使うかというと相手を固める時に使う。しゃがみの弱攻撃を数回ガードされると間合いが開いてしまうので、その間合いを埋めるためにこの特強で移動しながら攻撃するのである。また、この技は足払いをスカすので、対戦でも使えるぞ!! もしHITした時は弱攻撃が連続して入るぞ。



この技は足払いをスカして移動できるスグレモノ。

**●ニトロスライム**

口から火を吐く技だが、ボタンによって届く距離が違う。弱だと近くに吐く。特強が一番遠くまで届く。また、硬直時間にも差があり、弱のほうが硬直が短く、特強はすごく長い。これは覚えておかないと、痛い目に遭うぞ!!

**●キャノンボール**

自分から突進していく技。ダメージがでかいので狙っていこう。ガードされても反撃は受けにくいので強いぞ。



「いけーっ突撃」。

**●ヘビークラッシュ**

キャノンボールの超必殺技バージョンだ。これは特殊でただダメージがでかいだけでなく、なんと相手の弾をすり抜けられるのである。これがすごい重要で、CPUでも対戦でも使える技である。



燃えよ火の玉アターック。

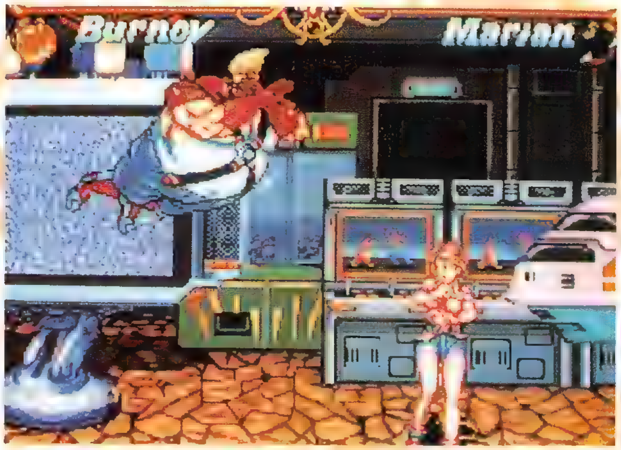
## 基本戦法はコレだ!

ブルノフの基本戦法は主に3つある。それを今から教えよう。

●ニトロスライムで体力をケズリつつゲージを溜め、溜まったらヘビークラッシュで突っ込む。

●ジャンプ弱攻撃のクロスチョップで入ってしゃがみ弱攻撃を3～4発してから再びジャンプで行く。

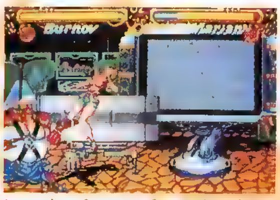
●ひたすら待って相手の必殺技をガードした後に弱攻撃を数発入れる。このゲームの弱攻撃はけっこう減るので、それだけでけっこういけるのだ。




クロスチョップでいけ!!

## 相手がピヨった時には…

相手のキャラにもよるが、主に使用するのはジャンプ特強からしゃがみ特強、距離が遠い時はキャノンボールで突っ込むといいだろう。



しゃがみパンチのダメージはバカにできないぞ。



相手がピヨったら連続技だ!!

## いよいよCPU、出発進行

CPUはいちおう連射装置を押してキャラクターをブルノフに合わせて、そのまま押しっぱなしにしておくと毎回同じである。しかしこのパターンでやると強敵であるアモンが最後のほうにきてしまうのでキツイかもしれない。とりあえずブルノフの苦手キャラはアモンとラスボスとラスボスの一つ前に出てくるデュークである。それ以外はあまり問題はないだろう。

## いくぜキャラ別

**●ビリー**

こいつは待っていると必ずバックジャンプからの双襲牙を撃ってくるので、そこに二トロスライム（強）で出すといいぞ。もしくはキャノンボールで行ってもいい。ヘビークラッシュが溜まっている時は、もちろんそれを使用するのがベストだね。また、ジャンプ攻撃で向かって来た時は、ジャンプ攻撃をガードした後にしゃがみ弱攻撃を連打して間合いを開けるようにしよう。




これに合わせろ!!見逃すな。

こいつの攻撃でやっかいなのが2つあり、その一つは「双龍転生」といって変身する技である。もしこれをやられてしまったらしゃがみ弱攻撃で裂空破を誘い、そこにしゃがみ弱攻撃を当てよう。

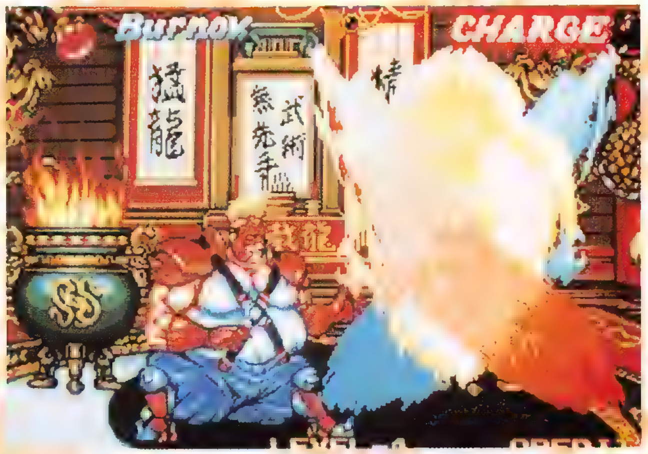
もう一つのやな攻撃とは、変身前の時だが、ダッシュしてきて裂空破をすることである。それをくらったらあきらめよう。ちなみに龍尾旋はしゃがみ弱攻撃で返せるぞ！

**●ジミー**

基本的にやってくることはビリーと変わらないが、兄さんであるこいつのほうが必殺技の性能がよくないので、楽勝だ。その代わりダッシュ攻撃の割合がかなり多いので、こいつとやる時は立ちガードもすることが必要である。

接近してきてから足払いかダッシュ攻撃の2択をCPUのくせにいっちょまえに使用してくるのでムカつくぞ。

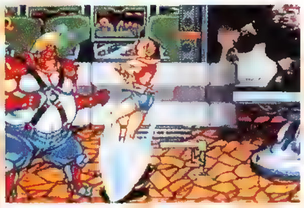
それでも負けることはあまりないと思う。




「双龍転生」だと、生意気だこのちびっ子がーっ！

**●マリアン**

この女はアクセルブレイカーという一度上昇してくる技をすべてガードした後にしゃがみ弱攻撃を数発入れるだけだ。ジャンプ攻撃をガードした後も一応しゃがみ弱攻撃を連打したほうがいい。これだけ覚えておけばこいつは大丈夫。



アクセルブレイカーはガードしたあとお楽しみタイムだ。

**●アボボ**

こいつは画面の端と端ぐらい離れて二トロスライム(強)をどんどんガードさせていく。近くでガードされた時や、ジャンプでかわされた時は、二トロスライム（中）で出してガードさせるといい。これだけで必ず勝てる。

**●ブルノフ**

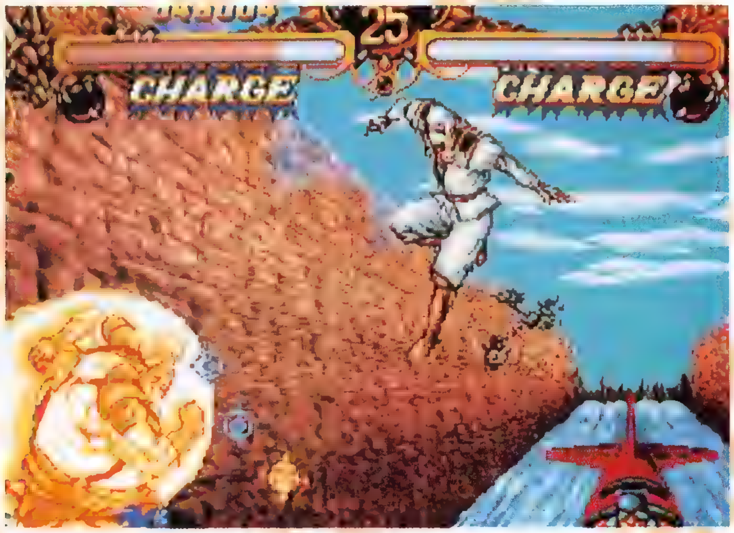
同キャラも、まあ楽なほうでしょう。とりあえずジャンプ弱攻撃からしゃがみ弱攻撃を数回当てることを繰り返す。その後超必殺技のゲージが溜まったら何も考えずにヘビークラッシュだ!!

**●エディ**

こいつは連続技がやっかいなので離れて闘う。遠めで二トロスライムを様子を見ながら撃つ。ちょっとでも近づかれてしまったらおとなしくしていよう。密着された時のみしゃがみ弱攻撃で追い払う。とにかく慎重に闘ったほうがいい。もちろんゲージが溜まったらそう、ヘビークラッシュで突っ込むんだ。

**●アモン**

ついに出た強敵。どこが強いのかというと連射装置をつけていようがいまいが技が出ない時があるからだ。ジャンプ攻撃が出なかった時はヒヤヒヤものだ。基本的にはジャンプ弱攻撃からしゃがみ弱攻撃だ。そしてゲージを溜める。溜まったらいったん後ろに下がり、アモンが空中で手裏剣を出すのを待つ。そして相手が撃った瞬間こっちはヘビークラッシュで突っ込んでダメージを与えよう。




空中の手裏剣に合わせて発射。

**●チェンフー**

こいつも待つ。バックジャンプから飛翔脚を撃ってくるので立ちガードした後しゃがみ弱攻撃。中間距離で黄龍脚がスカった時はキャノンボールだ。こいつにヘビークラッシュを出すと当て身投げをしてくるのでやめておこう。

**●ダルトン**

こいつにはキャノンボール連打、以上だ。弾で反撃されてもあまり気にせずやろう。そしてゲージを溜めてヘビークラッシュで安定したケズリをやろう。

**●レベッカ**

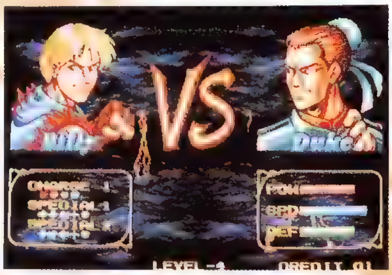
相手が離れている時の弾を撃ったところに二トロスライム（特強）で相打ちにもっていこう。ゲージを溜めて相手が弾を撃った瞬間にヘビークラッシュを合わせよう。




弾を撃ったら合わせろ！

**●デューク**

こいつは超強敵だ。とりあえず待って、立ちガードしていよう。相手がダッシュの回転攻撃をしてきたらしゃがみガードに切り換える。すぐさましゃがみキックからスライディングを出してくる。全部ガードしたらしゃがみ弱攻撃で反撃だ。とりあえず有効なのはこれだけだ。がんばれブルノフ。




デュークだ!!強敵その2。

**●ラスボス**

最初から立ちの特強で画面端まで追い詰める。そして特強をガードさせてすぐに立ち弱攻撃をガードさせる。これの繰り返し。2段階目はつらいぞ、健闘を祈る。何度もやればそのうちパターンが読めてくるぞ。がんばってくれ。

# クリアが楽なほうのキャラだ
# レベッカ

先月やったビリーの攻略を覚えていれば、それの応用で結構いけるぞ。

担当:M.D.S.ージョッキー★笹岡

## 基本はやはり小パンチで待つ

前回の、敵との間合いをある程度保ちながら、少し前に出て小パンチを出し、すぐに後ろにさがり、また少し前に出ては小パンチ…のパターンはもう実行していただけただろうか？

これが、レベッカのCPU戦でも同じようなことができるのである。

なるべく敵との間合いを常に一定にして、端に追いつめられないようにするために、少し前に出ては小パンチを出す、というのがこのパターンのポイントだ。

うまくいけば、CPUは反応して、バックジャンプなどから必殺技を出して来てくれる。

それを、カウンターで飛蝶斬などで返していく、という手順になる。

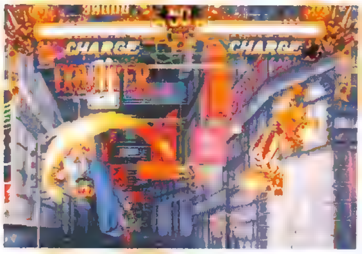
しかし、それでもキツイキャラだと追いつめられてしまう場合がある。

そんなときは、ギリギリまで引きつけておいてから2段ジャンプで逃げる方法や、近づかれた所を大足払い（文中ではこう書くが、特強の足払いのことね）キャンセル紅刃拳、もしくは中足払いキャンセル紅刃拳などで追い返していく方法の2つがある。

どちらがいいのかは、キャラクター別に使い分けていくので、キャラ別のところを見てもらおう。



この間合いがカンジン。1回出したらすぐ下がろう。



相手の必殺技を返していくのだ。

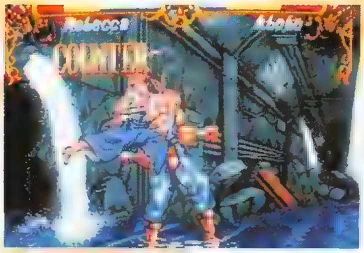
## めくりもやっぱり強力だ

特定の相手には、めくり攻撃が使える。

2段ジャンプ↓前ジャンプや、バックジャンプ↓前ジャンプなどから、上手にめくりに行こう。

めくりは主にCボタン。もしくはAボタンでも良いが、通常はCでめくりに行こう。

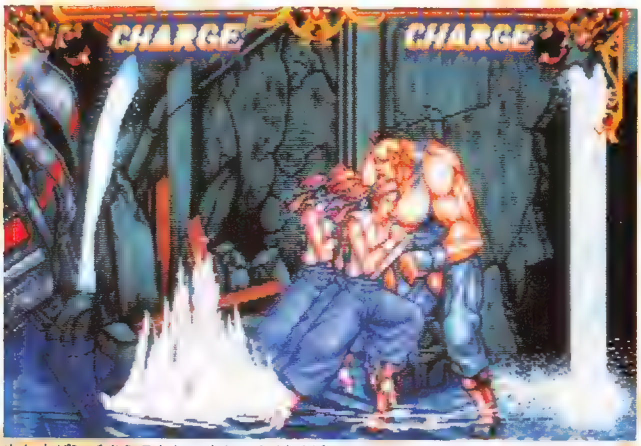
で、うまくめくることができたなら、しゃがみ小×2セット↓立ち中パンチ↓小飛蝶斬、とつなごう。7HITだ。



めくりから連続技を入れる。

キャラによっては、正面から入れる場合もあるので、そのときは小パンチを1発減らす。

さらに、ゲージが溜まっているときならば、立ち中パンチからキャンセルで、奥義飛蝶の舞につなぐこともできる。




立ち中パンチからこれにつないでトドメだ。

これ1発でかなりの体力を奪えるので、使えるときにはぜひとも狙っていきたい連続技である。

## 2段ジャンプが来たら必ず投げよう

ビリー、ジミー、チェンフー、マリアン、それにボス2人のデュークとシューコーと対戦する場合に、覚えておいてもらいたいのがこれ。

これらのキャラに対して、自分が端で待っている場合に覚えておきたい。



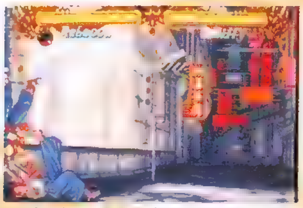
相手の２段ジャンプの着地を…、

待っていると、相手がたまに2段ジャンプで跳んで来ることがある。

このときは、着地が自分に近いので、なぜか相手は技を出さずに落ちてくる。

なのでここはすみやかに投げてしまうのが良好だ。

相手がちょっと離れていても、自分から歩いていって投げれば投げられるので、このチャンスを逃さないようにしよう。



投げる！タイミングを覚えよう。

## キャラ別攻略

●ビリー、ジミー

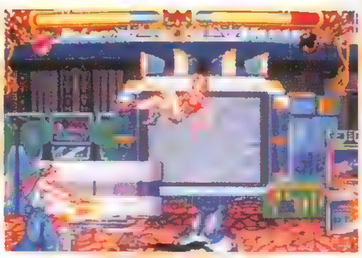
どちらとも、歩き小パンチ法で技を誘って飛蝶斬のパターンでいける。

近づかれたら、大足紅刃拳で追いかえそう。

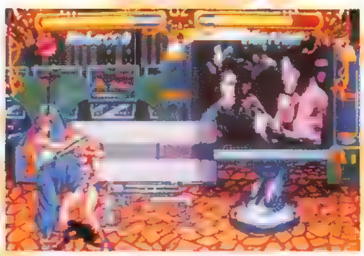
●マリアン

初めは歩き小パンチで誘って落とす。

で、落としたら、そのまま紅刃拳（小）を2〜3発連続で撃とう。



紅刃拳2連発で跳ばせて…、



着地を投げに行く。これで端に追いつめるのだ。

すると奴は、2段ジャンプして来てくれるので、その着地をBで投げよう。Cだと失敗したときが悪い。

これで奴を端に追いつめる

ことができるので、そしたら起き上がりに立ちD攻撃を重ねておく。

ガードさせたら、次もまた立ちD。するとこれを奴はくらってくれるので、4発当ててキャンセル飛蝶斬を入れよう。



で、立ちDを重ねておく。すると2回目の立ちDに当たってくれるので…、




キャンセル飛蝶斬。これの繰り返しで楽勝。

あとはこの繰り返しで勝てる。

また、小パンチで待ってるとき、奴がしゃがみの足払いを3発空振りしたあとは、たいていムーンドライブが来るので覚えておこう。ちゃんとカウンターが狙えるぞ。



これが前兆。覚えよう。

**●ブルノフ**

小パンチで待っていれば、バックジャンプ2回からキャノンボールを出してくる。楽勝。

しかし、体力が減ってくると、いきなりキャノンボールを出してくるので、パーフェクトを取りたいなら、バックジャンプ→前ジャンプの2段ジャンプから連続技を狙っていこう。めくりではなく正面からが良い。

**●アモン**

バックジャンプ→前ジャンプから攻める。

奴もジャンプして来たら、早めに蹴りを出して落とそう。カウンターがとりやすくて面白いぞ。

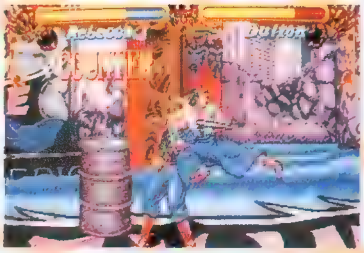
例によって空中手裏剣は2回来ることが多い。

めくりが決まったらもちろん連続技にもっていこう。

**●ダルトン**

バックジャンプ→前ジャンプでめくりを狙っていこう。

めくる技は、Aボタンの小キックが良い。ダルトンのアッパーをツブせるからだ。



相手のアッパーをツブして行くのだ。早めに出すのがポイント。

ただし、そこからの連続技がつながらないこともあるので気をつけてやろう。

**●アポポ**

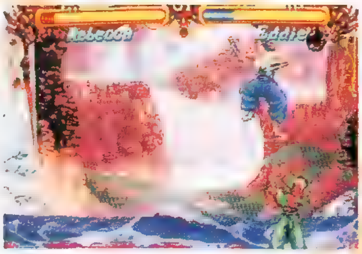
バックジャンプ→前ジャンプでいく。初め正面から行って、ガードされたら、小パンチ一発のところでやめて、すぐバックジャンプ→前ジャンプとやると、うまいことめくれるぞ。当たったら連続技。

**●エディ**

歩き小パンチで、奴のバックジャンプ→前ジャンプからのデンジャラスコンビネーションを誘うのだが、結構追いつめられやすい。

追いつめられたら、なるたけ2段ジャンプで逃げよう。

タイムオーバーになりやすいので、一気に決めたいならめくりを狙ってみてもいいかな。




追いつめられたら逃げる。

**●チェンフー**

歩き小パンチ法でいく。奴のバックジャンプからの飛翔脚を確実に引きつけて返していこう。でないと相打ちで痛い目にあう。

追いつめられたら大足待ち法だ。

**●レベッカ**

一応小パンチ法でいくが、ビリーでやるときより奴の反応がニブイので、追いつめられやすいけれどがんばろう。

紅刃拳を見て跳ぶのだが、遅れると対空をくらうので、その場合は空中ガード。

うまく跳び込んだら特強→特強足払いとつなごう（深く当たったときのみ）。

スペシャル付きなら、大足払いからそのままキャンセル奥義飛蝶の舞が入るぞ。

**●デューク**

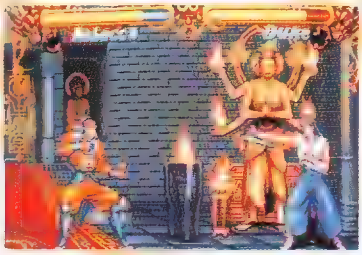
間合いをとり、さがりながら小パンチをポンポンと小きざみに出していこう。

端なら突進をガードしたあとにカウンター飛蝶斬。

ワープには、うまくタイミングを合わせて投げを狙う。

奴がバックジャンプしたら、乗っかりがくるので飛蝶斬をかまえていよう。

近づかれてしまったら、中足キャンセル紅刃拳でしのごう。



このくらいの間合いで、小刻みに小パンチ。レバーは常に後ろ。




あわてずさわがず投げを狙おう。

**●シューコー**

1本目は跳び込んでOK。楽に勝てる。

2本目は、基本的に中足紅刃拳で待つのだ。

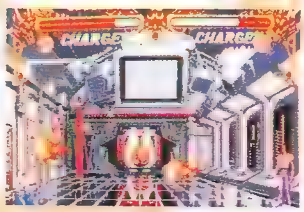


近づかれたところを中足紅刃拳だ。

乗っかりには、ガード後、少し間をおいて、奴の着地にダッシュ特強→しゃがみ特強→（奥義飛蝶の舞）。端以外の場合は、スカったら投げが狙えるぞ。

ワープには何か技を出していれば良い。

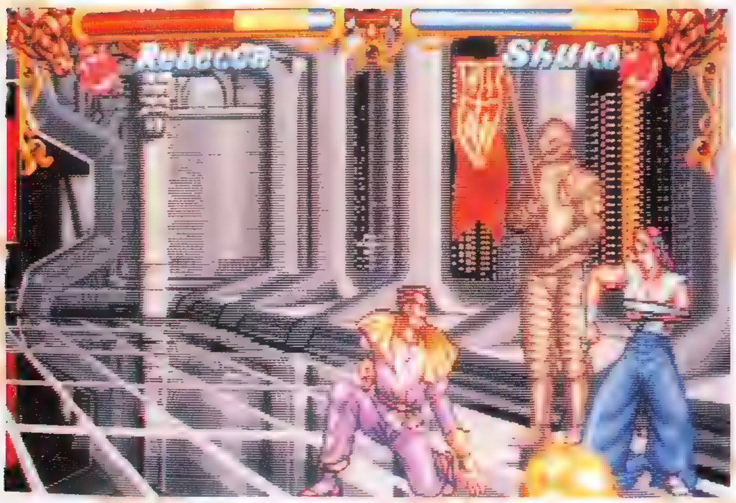
飛び道具は、2段ジャンプを駆使して避けまくろう。




これの3連発は、2段ジャンプ→しゃがみ→2段ジャンプで避ける。

タイムオーバーが多いので、ムダにくらうのを少なくしよう。

奴が跳んできたときは、ジャンプ攻撃（上ガード）→しゃがみ足払い（下ガード）→必殺技（上ガード）のときが多いので、あせらずガードをしよう。




この攻撃は上ガードだ。要注意。

# ヴァンパイア ハンター 闇のイラスト＆コスプレキャンペーン 最終選考作品発表！

## イラスト部門

3月[illegible]日で[illegible]ていただいたこのキャンペーン、[illegible]はがきを[illegible]ました！[illegible]「マジで」。[illegible]してくれたみなさん、本当にありがとうございます！

で、4月[illegible]日に[illegible]カプコンさんとゲーメスト編集部とで[illegible]会議を行い、以下の作品となりました。

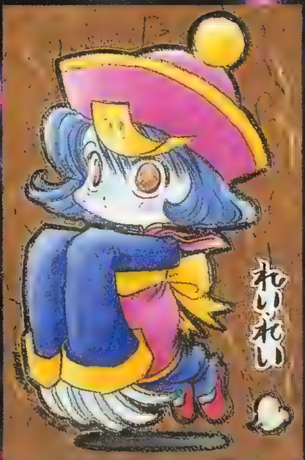
で、最優秀作品に関しては、読者のみんなに決めてほしい!ってことで、「これだ!」と思う作品の番号、記号をイラストとコスプレそれぞれ書いてハガキで応募してほしい。締め切りは4月25日必着だ。発表は「ヴァンパイア　ハンター大会」および5月30日発売号にて発表する予定。応募してくれた人の中から抽選で記念品のプレゼントもあるぞい!



▶新潟県　宮島ひであき君②



▶大阪府　えだやん君①



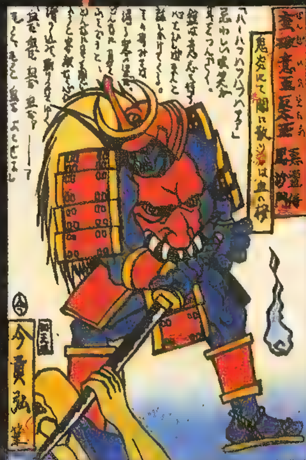

▶三重県　渡鍋のび太さん⑥



▶青森県　幹辺克彦君⑤




▶埼玉県　プーさん④



▶東京都　今貫弘君③



▶神奈川県　Ben君⑩



▶千葉県　小嶋しず子さん⑨



▶東京都　まっくろぞいさいとさん⑧



▶東京都　川口洋平君⑦

▶鹿児島県　サガットしきねさん⑬



▶福岡県　紅茶魔法店さん⑫




▶東京都　藤井幸雄君⑪



# コスプレ部門

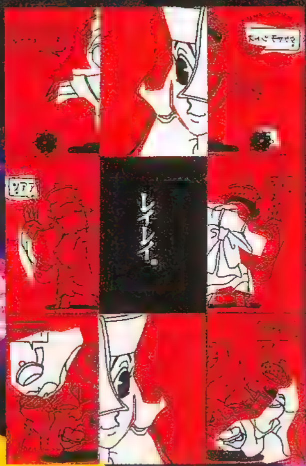
▶大阪府　藤本敦夫君⑯




▶広島県　河野里佳さん⑮



▶東京都　塩谷牧子さん⑭





◀千葉県　望月千穂さんⒷ





▲東京都　皆川由佳さんⒶ



▲北海道　野田明日香さんⒺ



▲東京都　岩本雅行君Ⓓ



◀東京都　犬川純子さんⒸ

4人通信可能!
首都高バトル!

# 首都高(レッド ゾーン) RED ZONE



**首都、東京の大動脈の首都高が舞台のレースゲーム登場!**

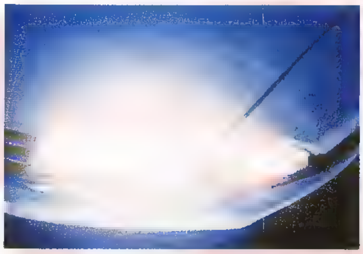
担当：ずるずる

## 舞台は首都高!

日本の中心大都市である東京にある首都高速道路を舞台にスーパースポーツカーが、時速200㎞を超えるスピードでタイムアタックをする!

タイムアタックをするステージはすべて首都高上。

そのコースは、首都高を名乗る以上、本物でなくてはならない。もちろんその期待を裏切らずに、忠実に首都高を再現している。



パーッ…デモ画面の1シーンであるが、このライトの形は…。

コース上から見える風景まで忠実に再現。よく首都高を走る人から「やるじゃない」という声が聴こえてきそうだ。風景は、忠実に再現された建物だけではなく、その風景に、昼、夜が用意されている。

走るコースは、西銀座をスタートしたら、浜崎橋、一ノ橋、霞ケ関、代官町、江戸橋と回り、西銀座に戻る周回コースを採り、1周でタイムを争うことになる。

首都高の環状線となる外側を走るということになるね。



ポッとメーター類に光が灯る。デモの演出もなかなかいい!

## 4人まで通信対戦が可能

このゲームは、2in1タイプの筐体を使うので、すぐ2人で通信対戦を楽しめるようになっている。

この2in1タイプをさらにもう1台接続すると…なんと4人まで同時に通信対戦ができるようになるのだ。

東京近郊に住んでいる人ならすぐ体験できる首都高の走行を、このゲームがあるゲーセンでなら、いつでもどこでもお金を投入すれば走れる!

それも法を無視した走りができる!こりゃ〜すごい!




ただ今エントリー1台!4人まで通信対戦でレースができるぞ。

## マシンは2タイプAT、MTを選べる

自分がドライブできるマシンは、4WDタイプとFRタイプの2タイプのマシン。

これに、AT(オートマ)か、4速シフトのMT(マニュアル)のどちらかを選ぶ。

当然のことであるが、速く走るならMTを選ぶこと。

マシンを選んだらスタート。

操作は、実車と同じで、ハンドルとアクセル、ブレーキ、そしてシフトレバーだ。

プレイヤーの視点は、自分のマシンのやや後方からとなり、マシンの状況、まわりの状況がわかりやすくなっている。




ミッションセレクトでは、AT、MTの2タイプから選べる。

コースは首都高のため、エスケープゾーンは少ない。

そこで役立ててほしいのが、ジャレコドライブゲーム伝統の「クラクションボタン」だ。

裏技でスタートボタンがクラクションになっており、ジャマな一般車をどかすことができるのだ。

いろいろな一般車が走って




首都高タイムアタック!

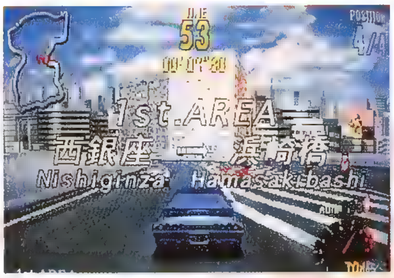


いるので、上手に使いたいね。

## 全部で6エリア！西銀座から西銀座へ

### 1stエリア

最初のエリアは、東京の中心地、銀座。そのそばの西銀座の料金所から首都高へ進入し。レースが始まる。
料金所を全開で走り抜け、首都高へ、グネグネと曲がるコースをクラッシュしないように走る！浜崎橋へ…。




1stエリアは西銀座からレインボーブリッジ方面の浜崎橋。




2ndエリアは、内陸へ方向を変え、一ノ橋へと走る。

### 2ndエリア

2つ目のエリアは、浜崎橋から一ノ橋へ。東京湾に近いところから内陸部へコースを変え、首都高を爆走！




パトカーに加え、ライバルカーがジャマをする！どけ〜い！

### 3rdエリア

一ノ橋まで高架橋ばかりを走ってきたが、霞ケ関へ向かい始めると、地下に入ることが多くなる。そんなところも忠実に再現！
暗く狭いコースでは安全運転をしないと…事故〜る！
自分で事故らなくても、一般車が！気をつけよう！




うわっ〜と！スピンしながら次のエリアへ。霞ケ関へ走れ！



どわ〜っ！ドラム缶が！こんなこともあるので注意して走ろう。

### 4thエリア

コースも中盤。霞ケ関から代官町へと走っていく。
ビルの谷間を走るため、直線が少ない。しっかりハンドルを握って走ろう。




4thエリアは、霞ケ関から代官町へ。地下から高架へ移動。




おっと左に神田橋の出口。ここで出れば、新声社は近いぞ。

### 5thエリア

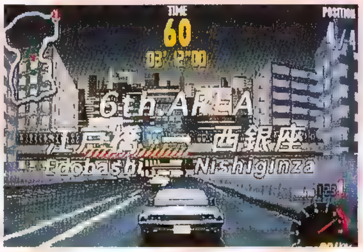
レースも後半に入ると、いよいよ銀座目指して走ることになる。代官町から江戸橋へ。
皇居のそばのトンネルを抜けつつ走ると神田橋へ。
神田橋で降りるとすぐゲーメスト発行元である新声社に行ける。覚えておこう。㋛屋もここで降りるぞ！
神田橋を過ぎたらすぐそこに江戸橋。いっつも混んでいる江戸橋も、ゲームでは、な、なんと、時速200㎞で走り抜けられる！
こんな体験、このゲームでしか味わえな〜〜い！




皇居を1周する形でぐるり。5thエリアは、江戸橋へ向かう。

### 6thエリア

最終エリアは、江戸橋からゴールとなる西銀座。
ゴールまでのコースは、昔川だったところ。橋の下を通るところだ。そんな風景もちゃんと再現！
この辺は分岐点も多いので気を抜いて走っていると、分岐のガードに当たるぞ！



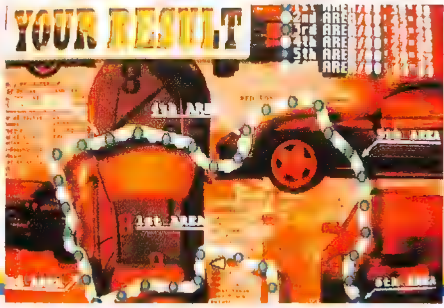

最終エリアは、超混む江戸橋からゴールになる西銀座だ！




うわっ！左はダメ！すぐ右の本コースへ戻れ！ぶつかる！

## レースは1周で終了！

西銀座からスタート、南下して西へ、そして北へ向かい、東へ。そしてまた南下して西銀座へ戻るという1周がこのレースのドラマとなる。
めでたく1周しゴールをすると、道のりと各エリアの途中タイム、そしてトータルタイムが画面に表示される。
タイムが速ければ、ネームエントリーもできる。




ゴールできれば、コース全部に印がつく。GOOD！




各エリアでのタイムも表示される。右にはリアルな絵が！

「'88に出たP-47の続編だ!」

# P-47 ACES

**これをやらなきゃシューティングは語れない!**



担当：いとー・MVP

## あのゲームの続編が再び!

読者の皆さんは'88年に出たP-47というゲームは知っているかな?絶妙なゲームバランスを誇ったあのゲームの続編が、装いも新たに再び舞い戻って来たぞ!

## ストーリー紹介

膠着状態に入った戦争に終止符を打つために、連合国首脳は、空軍のエリートを集めて特別攻撃隊を編成、前線へと送り出した。

昔の熱いシューティング魂を呼び起こすためにも、これはやるしかない。

## このゲームの特徴

このゲームは4種類の自機から選択する。各機ごとに特長のある対空／対地ショットと画面中の敵すべてを巻き込むボムを駆使し、アイテムによりショットパワーをアップさせつつ、クリアを目指す。

各ステージでは巨大なボス敵が登場する。

前作とはうってかわって、自機にパイロットを設定してあるので、キャラクター!性がアップしている。また、自機の性能によって違ったゲーム性を生みだしている。ゲーム中には得点アップや隠しアイテムなどの隠し要素もあるぞ。




これがキャラ選択画面。攻撃法が一目でわかる。

## アイテム紹介

●「A」(Anti Airの略)

対空兵器のパワーアップ。最高5段階で、以後は得点(1万点)になる。取らずに一定時間放っておくと「S」に変わる。




これが対空兵器のパワーアップだ。

●「S」(Anti Surfaceの略)

対地兵器のパワーアップ。最高5段階で、以後は得点(1万点)になる。取らずに一定時間放っておくと「A」に変わる。



これが対地兵器のパワーアップだ。

●「B」(BOMBの略)

ボムの残弾数をひとつ増加させる。最大8発までストック可能で、以後は得点(1万点)になる。




1面のここでボンバーが出る。これで命が長くなるぜ。

●「1UP」

自機のストックがひとつ増える。また、得点を50万点稼ぐと出現する(ただし1回だけ)。コンティニューした場合、コンティニュー後に50万点稼いだ時点で出現するぞ。




50万点で出現!!すごい貴重だ。見逃すな!!

●「H」(HYPERの略)

自機のショットが最大パワーになる。ただし自機が全滅しないと出ない。基本的にコンティニューしないと取れない。




お助けアイテム、最強になれるぜ!!ウハウハだ。

# ニューゲームジャングル

## マニア必読！これを読まなきゃ点が出ないぜ!!

**●隠しアイテム**

1〜3面に存在する重要なものである。なぜってパワーMAXだと1万点入るからだ。ステージが始まった瞬間からしらみつぶしに探すしかない。ちなみに出現と同時に取るよりも少し漂わせて「S」か「A」か見極めてから取ったほうが頭がいいぜ！

**●隠しBONUS**

大体どのステージにもあるらしい。下は100点からで上は1万点まで。大体面の後半にいけばいくほど点数が高いようだ。一定の場所に撃ち込むと点数が入る。高得点になればなるほど撃ち込む弾数が多くなければならない。また、この場所は誘導するミサイルやレーザーでもサーチしてくれる。ということはBLACKW-DOWかSWORDF-SHでやると発見しやすいぞ！ただ隠しアイテムは誘導してくれないので注意。



ここに撃ち込むと……、



隠しBONUSだ!!

## このゲームについて語ろう!!

このゲームは、横画面横スクロールシューティングで、全8ステージで構成されている。オーソドックスな横シューなのだが、とにかく難しい。


やばい!!死んじゃうよ〜。

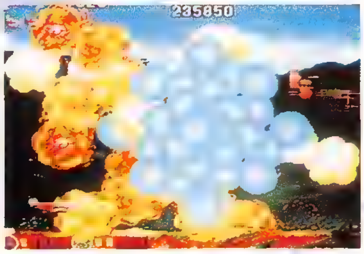
死んでしまうとパワーは最低になるし、ボンバーはあまり出てこない。死なないで行くと、2面後半ぐらいから敵の弾が発狂してるので、ボコボコ出てくる。何も知らないとすぐに終わってしまうので、今回はこのゲームのコツを教えよう。

## 弾よけのコツ

このゲームの敵の弾はかなり大きい。しかも最強で進んで行くと弾がとんでもなく速くなる。この弾をよけるには、画面左側のほうで大きく避けるのが良いだろう。あらかじめこの敵はこういう弾の撃ち方をするとか、この敵は弾が速いとかを覚えといたほうが良いだろう。自機によっては当たり判定が小さいので、そういう自機を選んでも良いだろう。とはいっても後半の面は終わってるので次回キャラ別攻略の時に詳しく紹介する。その時まで待っててくれ。

## BOMBを使いこなして先に進もう!!

このゲームのBOMBは、ボタンを押した時から効いているので安心だ。ちなみに敵に当たっても死なないのでBOMBを使えば、地面がスクロールしてはさまれて死ぬとか、敵機にはさまれて死ぬ以外は死なない。危なくなったら迷わず使おう。進んでいるうちには、いろいろな演出を見ることができる。2面のボスをどんどん撃ちこむと、少しずつ装甲がはがれていくなど見所はいっぱいある。が、いざPLAYしてる時は、それどころじゃあないのだが。



これがBOMBだ!!

## ステージ構成

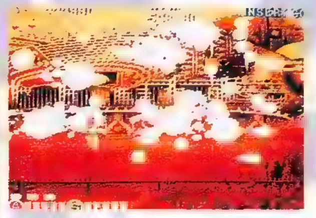
**●STAGE1**

山岳地を舞台に構成されている。1面とあって、そんなに難しくない。中型機が出ても、辺りのザコがいないので、ノーミスで進むのはラクだ。この面の最後にボス「LOKI」がいる。このボスもラクだ。


1面ボス。けっこう楽。

**●STAGE2**

全長3画面?を超す巨大なボス「G-GAH」がメインの面だ。ノーミスで2面に来ると、このあたりから、難しくなってくる。気合を入れてかかれ!!基本的にボスを破壊するたびに難しくなっていく。ボスが破壊されていくのに見とれていると死んじゃうぞ。


いきなり難しくなってきた。

**●STAGE3**

この面も山岳地がメインの面だ。ただ中型機がうようよ出て来るので気をつけて進んだほうが良いだろう。ボス「FA233」は大型ヘリが重砲を輸送してるものである。下に付いている重砲が壊れた後、ヘリが発狂する。BOMBを使ったほうが良いだろう。


息つくヒマもない。

**●STAGE4**

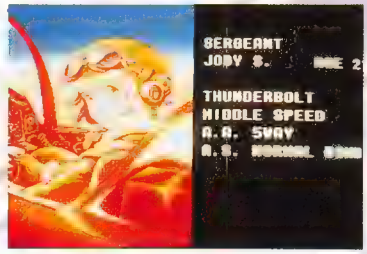
前作にも出て来た、大型戦艦「B-SHIP」メインの面である。大型戦艦を通りすぎると、今度は中型機がたくさん出てくる。中型機が終わ


もう、BOMBを使うしかない。

ると、大型戦艦が、画面左側から帰って来る。そして中心部で止まって、敵の総攻撃だ!!で、今回はここまで。この後の面構成、攻略は次回からやるつもりなので、ぜひそれを見てほしい。
さあ、いよいよ、各キャラクター紹介だ。じっくり見て、自分に合ったキャラクターを選んでほしい。

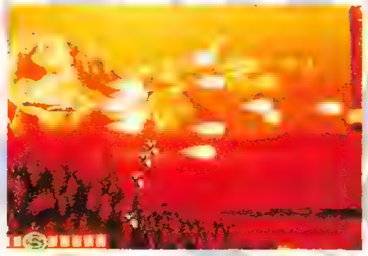
## サンダーボルト THUNDERBOLT

●パイロット：ジョディ
●対空：5WAY
●対地：爆弾



年より若く見える。

バランスの取れた機体。爆弾はダメージを与えながらバウンドし、遠くの敵にまでダメージを与える。この機体の対空の5WAYのショットはかなり広範囲をカバーするので、ザコ戦で相当な威力を発揮する。ただ、ちょっとでも堅い敵が出ると倒すのに結構手間どるので、なるべく出現時に近づいて撃ち込めるように敵の出現パターンを覚えることをおすすめする。対地の爆弾はパワーアップすると弾数が増えるが、威力はそれほどない。ただ見た目がかわいい?と思う。自機のスピードは速くもなく遅くもない本当にバランスのとれたタイプだが、逆に敵の弾の間に入ってよけるか迷ってしまうかもしれない。一瞬の判断が命運を分ける。心してかかれ!


5WAY。広く弾が出てるがそんに強くない。

## ブラックウィドー BLACKWIDOW

●パイロット：キム・ブレア
●対空：回転機銃
●対地：スマート爆弾



キム・ブレア。だれかに似てる。

攻撃力が高く、速度は標準の機体。対空・対地ともに自動で敵をホーミングする狙撃銃を装備。回転機銃は前方1WAYのみだが、狙撃銃のホーミング性能がかなりいい感じなのでとても楽な機体である。中型機が相手でも、回転機銃と狙撃銃の両方が当たってくれるので、結構すぐに倒してくれる。対地のスマート爆弾はというと、これまた威力もそこそこあり、ある程度誘導してくれるので使い勝手が良い。このゲームで一番気になるスピードも見た目よりも速いので使いやすい。この機体の弱点はというと横に長いことだ。だから弾よけは画面後方で上下によけなければいけない。でも弱点を上まわる使い勝手の良さ、初心者にも一押しの機体である。パイロットもお姉様だしね!

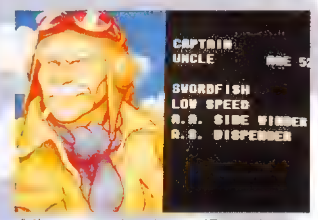


狙撃銃の性能がいいぞ!!

## ソードフィッシュ SWORDFISH

●パイロット：アンクル
●対空：誘導ミサイル
●対地：ディスペンサー（親子爆弾）

攻撃力が高く機体が小さい。シューティング初心者向け。
対地のディスペンサーがハデなので、あまりわからないが、対空の誘導ミサイルが結構威力がある。弾よけに気をとられてる時にある程度やっつけてくれる。対地のほうは、親の爆弾が右に向かって子の爆弾を下にバラまいていき、その子爆弾ひとつひとつが敵や地面に当たると、爆発する。見た目よりあまり威力がないので、あまり信頼しないように。この機体は小さいがスピードがあまりにも遅いので、敵の出現パターンを覚えないとかなりつらい。弾にかこまれるとどうしようもないので、そういう時は、小さな機体を利用してチョコマカよけるしかない。ぜひ、出現パターンを覚えよう。



人生いろいろあったって顔してる。



ディスペンサーがカッコイイ。

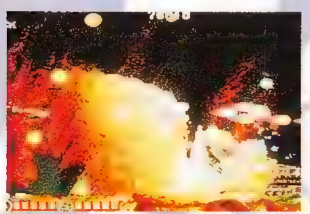
## スピットファイア SPITFIRE

●パイロット：ハリー
●対空：1WAY
●対地：ナパーム



目つきがキツイ。

4機中最速を誇る。対空は攻撃範囲がせまく、対地は強力な火柱が立つ。対空は攻撃範囲がせまいが、威力はかなり強力なほうなので自機のスピードを生かし、敵をやっつけよう。対地は見た目がソードフィッシュと変わらないが、威力はかなり強力だ。しかしナパームが落ちた場所に、敵か地面がないと爆発してくれないので、なるべく地面に当たるような所にいよう。
この自機はとてもスピードが速いので対空ショットのせまさをカバーできる。対ボスにしても、敵の弾が出てない時に自機ショットをうちこみ、敵の弾が出て来たら逃げる、ヒットアンドウェイが有効だ。基本的に敵や地面に当たっても、死なないので、かなりオーバーによけて、敵の弾を分散させたほうがよい。


自機のスピードが一番速い!!

「力」を求めて…

# ゴールデンアックス ザ デュエル

©SEGA

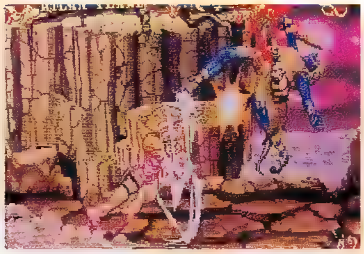
**今回はキャラクターごとに、紹介を兼ねつつ基本的な戦法を考えてみよう。**

担当：ハマー

今回は具体的なキャラ別紹介で終始する予定だったんだけど、その前に前回紹介しそびれたテクニックをいくつかフォローしときます。

## すべてはダウンからはじまる

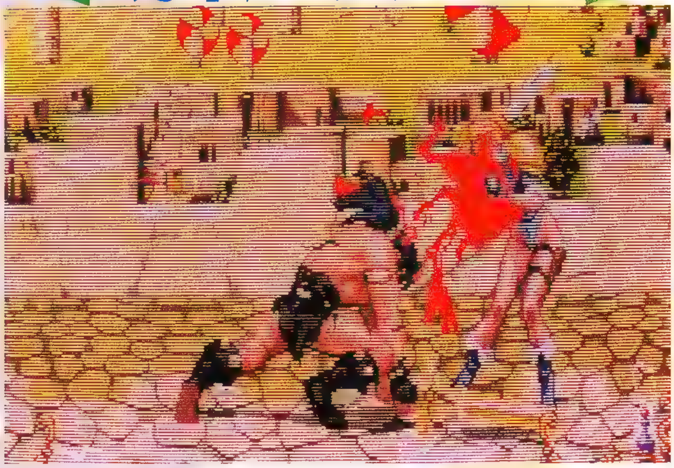
ゲームの展開上意外と気付きにくいのだが、このゲームではやられのけぞり状態に連続で攻撃が入る。「何だ、それってただの連続技のことじゃん」と思うなかれ。実は相手がダウンする足払いや必殺技を当てたときの「のけぞり」も同様に処理されている。そう、つまり**空中連続技が入る**のである。これを使えば、大足払い→必殺技といった連続技も可能だ。ただ、あくまでのけぞりにしか判定はないので、対空技で返してその着地に――ってことはできない。



一部の必殺技は、空中で当たっても多段ヒットする。

その他細かいこととして、ボタン3つ（パンチ×3 or キック×3）同時押しでハイパーマジックを発動させた時は、全身無敵状態になる。グリーンやデスアダーは相手の近くで無敵→ハイパーマジック（投げ技なのだ）が使えるぞ。

## カイン・ブレード



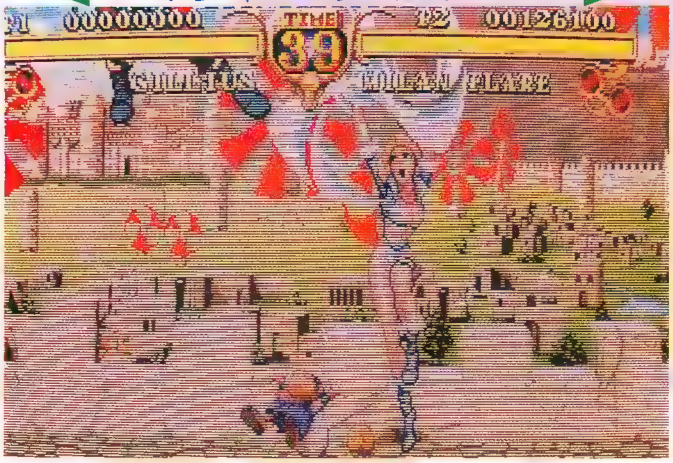
この立ち大斬りが強い。

戦で両親を失い、ある剣士に拾われた彼は、その元を離れての修行の旅の途中で伝説の斧の話を聞く。それをめぐり集まってくる強者と剣を交え、自分の力を試そうと斧を目指す途中、立ち寄った故郷の有り様に彼は愕然とした。村は焼かれ師父は子供を火からかばって死んだと聞いた彼には、この時から決闘に対し新たな意味が生まれることになる。

「剣を信じずして剣に勝てる道理なし。お師さんよ、あんたの言ってたことが今んなってわかったぜ。見てろ、オレがこれから最高の弔いをしてやるからな」

カインは見た通りスタンダードなキャラとなっている。が、他のゲームならともかくデュエルではジャンプが全体的に早いので、跳ばせて落とすはあまり使えない。カインも飛び道具で待つよりは攻めたほうが楽だ。ハイパーマジックはファイヤーエッジの強化版。迎撃時や連続技にも、使い勝手はかなり良い。

## ミラン・フレアー




ジャイロソードは対空に。

その昔仲間と共にデスアダーを倒した女戦士、ティリス・フレアー。彼女の妹ティナが友好国ウインドウッドの王子に預けられて150年、以来8代目にあたるのが王女ミランである。もともと火属性であるフレアー家の血が流れていることもあり、ウインドウッドで教えられた風の魔法をうまく制御できないこともあるが、彼女のまわりの人たちに危機が迫ったとき、信じ難いレベルの力を引き出すこともある。

ミランの必殺技は基本的にすべて溜め系。必然的にしゃがみ技と必殺技を組み合わせていくことになる。特にサーチジャンプは自動的に相手の頭上をとれるので、奇襲として非常に使える。CPU相手ならこれからのミランスペシャルだけでもかなりいけるほどだ。その他の技、エアストライクは飛び道具だが、デュエルでは起き上がりに重ねるぐらい。パンチで出す必殺技は、引きつければ複数回ヒットするので大ダメージが狙える。

## ギリアス・ロックヘッド

先の戦乱で自らの命とひきかえにデスアダーを討ったギリアス・サンダーヘッド。彼らドワーフ一族では、村名に開祖の名を擁し、村一番の勇士には栄誉ある「ギリアス」の名が贈られるのが習わしであった。ギルガン村の勇士、ギリアス・ロックヘッドは今まさに、見送る人々の激励を受けて戦いにおもむこうとしていた。デスアダー復活の噂が聞かれた時、既にそれぞれの村から同じ使命を持った戦士が旅立ってはいる。しかし、彼こそが最後のギリアスなのである。

ギリアスの技は、コマンドは簡単だが使いづらいものが多い。特にガッシュストーンは一応飛び道具だが、軌道が小さい放物線なので、かえって近距離用の技と思っていたほうがいいだろう。パワーストーンは、出した手に相手が当たってはじめて発動するので注意。また、ジャンプ中↓と同時に大パンチで「ロックロール」という特殊技が出せる。スキはあるが判定は強い。

## ジャム

戦乱のさなか、産着ひとつで焼け野原に放り出されてい

たところを獣神デガースに拾われる。デガースは生まれたばかりの我が子と共に、やさしく厳しく、しかしいつかは人間界に戻れるよう知識を与えながらジャムを育てた。当然ジャムも自分が人間であることを意識しはじめるが、彼のもとを去ることはなかった。しかし獣神の使命として他の獣たちに魂を分け与えなければならない彼は、自分の毛皮を縮めたものを残してこの世を去る。

「ご～るでんあっくす！お願いする、ほんとにそうなる！パパ生き返る!!」

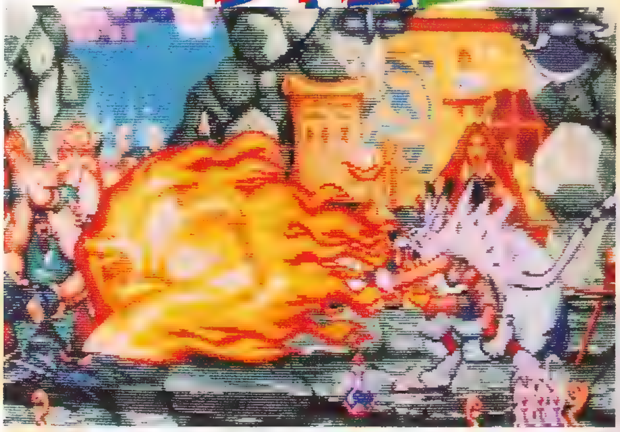
斬り合いがメインとなるこのゲームでは、実はけっこう普通のキャラ。体当たりのライジングホーンは、判定やスピードに優れるが終わりに硬直がある。ビーストキャノンは飛び道具で、ボタンを押し続けることで強力にすることが可能。通常技では中大キックともレバーを前に入れながらで技が変化する。

## ギリアス・ロックヘッド



ビートキックは何か7～8秒くらいけりまくる。腹立つ!?

## ジャム



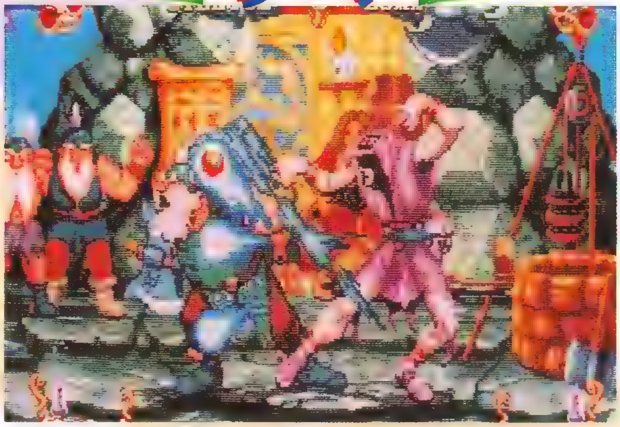
ここまで溜めさせてくれる人はそうはいない。

## ゾマ

天空に浮かぶ孤島に住む魔術師。その生い立ち、行動、すべてが謎につつまれている。ゴールデンアックスを手に入れてなにかをしようとしていることは確かなのだが…。

6行で終わってしまうプロフィールを持つゾマの攻撃は、飛び道具中心。特にダークジャンプで相手の後ろに跳んでからのダークスマッシュ（空中飛び道具）は、見切りにくいうえに魔法弾の判定が大きく強力。さらにギリアス同様ジャンプ中に↓＋大パンチを入力することで「ダークサークル」という回転体当たり技を出すこともできる。というワケで、ゾマは地上戦よりも空中戦主体で攻め、上下左右にガード方向を惑わすようにしよう。ハイパーマジックが使いやすい（出しやすい）のも魅力。

## ゾマ



実は近距離戦も強い困り者。

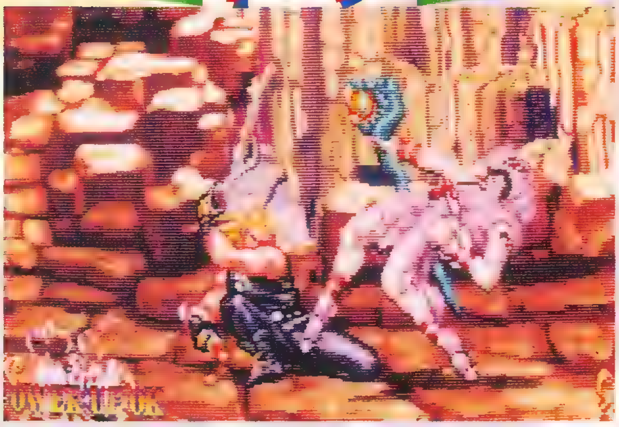
## ドク

剣の達人にして医者である彼は各地を放浪しながらデスア・ダー軍に苦しめられている多くの人々を助けながらも、また同じくらい多くの人を看取ってきた。若くして父母に難病で先立たれた彼は、その悲しみから逃れるために行商船にもぐりこみ、はるか東方の島国に渡る。そこで医学・薬学の存在を知り、一人前の医者として認められるようになった頃、彼のそばには将来を誓い合う女性の姿があった。しかし愛する人は今、彼の腕の中で力なく横たわっている。

「心鍛えんがための我が剣、今鞘より抜くは人を生かさんがため…！」

ドクは必殺技・通常技とも使えるものが多く、バーチャなみに溜めの短い対空技や、相手の攻撃を避けつつ攻撃する雷鉄閃、威力の高いコマンド投げまで持っている。このうち雷鉄閃はボタンを押しっ放しにすることで裏拳（当たるとダウン）も出せるし、キックで出せば剣を振らずに抜けるだけと、バリエーションが多彩だ。

## ドク



三角蹴りもある（レバー画面端方向＋キック）。

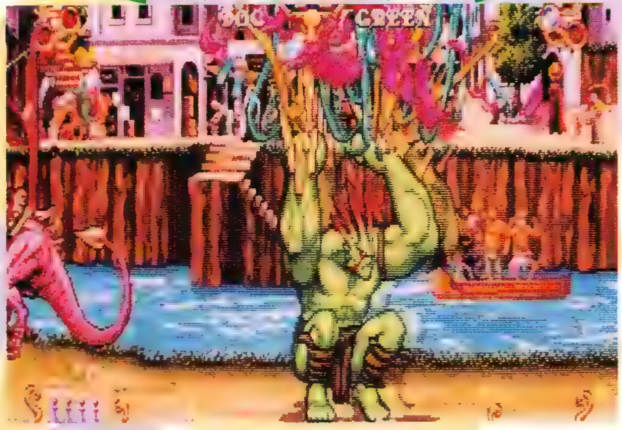
## グリーン

デスアダー軍に奴隷として働かされていた巨人族。穏健で我慢強い彼らではあるが、ある晩酔った兵士が彼らのうちの一人を狩りの的にして殺してしまった時に暴動を起こす。軍が三日かけて鎮圧した時生き残ったのはたった一人、そして彼も処刑されることが決定した。その晩、牢中の彼の前に一人の少女が現れ、彼を助ける。「なまえ、なんていう？」「…マリア」。月日が経ち、伝説の斧の噂を聞いた時彼は一人つぶやいた。

「マリア…おれ、おまえと同じ人間になる。待っててくれ…」

グリーンは見た目でわかるように、パワーと投げで勝負するキャラ。スピードは遅い

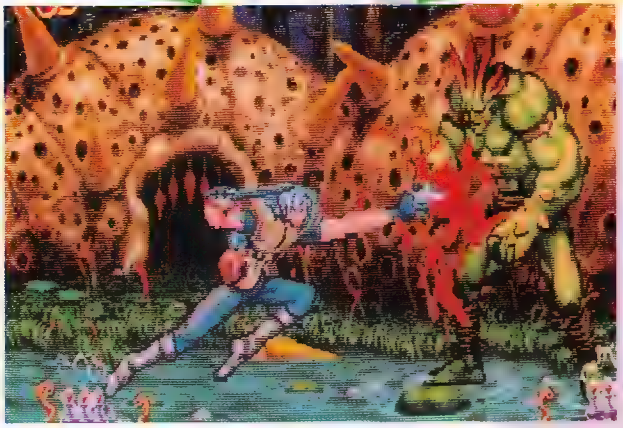
## グリーン



工夫次第では相当使えるハイパーマジック。

が、ダッキングで避けつつ接近することもできる。デュエルの一回転コマンドは地上だと出しづらいが、技が当たった時は連続技で使えるので覚えておこう。あと隠し技で、ボタン3つを押し続けてどれかを離すと出る「ハンマープレス」がある。

## キール



いろんな技にキャンセルがかかるのも特徴。

### キール

元来別次元にあるエルフの世界が地上に干渉することはまれであったが、デス・アダーの出現による影響でキールの住む村にも戦乱の火の粉がふりかかった。ハーフエルフであるために負い目を感じて育った彼は、妹のひきとめる声も聞かず、戦の中に身をおくことで認められようとする。そして戦乱のさなか狂戦士と化してしまった彼は、仲間の手で氷づけにされてしまうが、復活したデス・アダー軍の手で覚醒させられる。ただ怒りのみに動かされる彼のあとに残ったのは、氷に包まれて輝く村であった。

エルフだけあって動きがはやく、ジャンプ大斬りだけでも相当強いうえに、飛び道具であるアイスアローの硬直がほとんどない。アイスクラッシュの削りはかなりのものだし、↓↙←+キックのスライディング、→↓↘+パンチの無敵迎撃技まである。通常技の判定も強く、適当に暴れているだけでもそこそこ勝てるかもしれない。

## パンチョス



魔法は使えないが、ハイパーマジックは使い勝手が良い。

### パンチョス

刀鍛冶の父親を持つパンチョスはいつも作業場をのぞいては、溶かした鉄のまばゆくあやしい輝きに魅せられていた。ある日、家にほとんどいない彼をいぶかしく思った父親が彼のあとをつけてみると、辿り着いたのは外壁をすべて鉄板で覆われたあばらやであった。父親が入ろうとした瞬間、轟音とともに扉が吹っ飛び、驚いて中に入ると鎧のかたまりが申し訳なさそうにしゃべった。

「父ちゃん…スゴイの作っちゃった」「てめえは大物になるぜ…」

扉を吹き飛ばすほどの爆発、そう、彼の武器はダイナマイトだ。パンチで出す爆弾はただ放物線を描いて飛ぶだけだが、キックで出した場合、押しっ放しにすることで爆発時間を伸ばすことができる。例えば大斬り→置き爆弾なんてのも可能だ。D.D.ニーは某坊主のようにヒザで斜めに跳び上がり、斜め下に急降下する技。対空に使えるがガードされるとスキが大きい。

## デス・アダー



こいつのハイパーは少しダメージを受けるが、ものすごい威力。

### デス・アダー

一切が謎に包まれた暗黒の帝王。先の戦乱でギリアス・サンダーヘッドに兜を断ち割られ、闇にかえったかと思われたが、三たびの復活を果たした。一体彼は何者なのか、彼すらもより大きな存在のかいらいに過ぎないのか、そしてどのような目的で人々を苦しめるのだろうか…。

前々回、前回とプレイヤーを苦しめたデスアダー。彼の戦法は技を使い分けるというよりは、強力な大斬りをガツンと当てる一発に重点が置かれる。そのためか必殺技も2種類しかなく、しかもそのうちの1つは盾がないと出ない(盾は一定回数ガードすると壊れてしまう)。肝心の通常技だが、まず立ち大斬りの長さと威力が目につく。3ヒットでゲージ約4分の1を奪い取るパワーは、このゲームでは脅威だ。さらにデスアダーはジャンプ攻撃も強い。特にジャンプ中斬りとジャンプ中レバー下+大キックの「デスセントーン」の判定の広さ・強さには、目をみはるものがある。

# AM2研の新たなる挑戦!

©SEGA

**セガAM2研が作ったサッカーゲーム。その秘密に鋭く迫る!**

担当：立衆多

## 製作スタッフに直撃! V・S（バーチャストライカー）10の質問

―まずは「バーチャストライカー」を作ろうと考えたきっかけから教えてください。

**AM2** ポリゴンゲームの幅を広げる意味と、ヨーロッパなど世界的に通用するゲームを作ることから、世界的に人気のあるサッカーを題材にしました。また、私（※筆者注、チームリーダーの三船敏氏）自身がサッカーをしていたのですが、アーケードのサッカーゲームに満足していなかったことも理由のひとつです。

―制作日数は?

**AM2** サッカーゲームのノウハウが全くないところから始めたのと、チーム自体がポリゴンボードを手掛けるのが初めてだったので、思ったよりも時間がかかりました。

―AOUショーで画面を拝見しましたが、プレイヤーの動きがとにかくリアルでびっくりさせられました。本物のサッカー選手の動きを相当研究されたみたいですね。

**AM2** 私とデザイナーの一人がサッカー経験者だったので、特に動きを研究するということはしていません。もちろんゲームに使うために動きをモディファイすることには苦労しましたが…。

―各チームのデータは、昨年行われたワールドカップを参考にされたものでしょうか。

**AM2** 参考にしました。またワールドカップ以降のデータも参考にしています。

―各チームごとに特殊能力やコマンド入力技などはありますか。

**AM2** 特殊能力、コマンド入力技などはありません。チームによってフォーメーションが異なるのと、各選手ごとに足の速さ、ドリブルの速さ、加速力などが異なるので、その国ごとに得意な攻撃パターンはあると思います。

―対CPU戦のルール、および乱入対戦可能かどうか教えて下さい。

**AM2** CPU戦は16チームのトーナメントです。16チームから使用チームをセレクトします。トーナメントに優勝するか、引き分け、負けるとゲームオーバーです。対戦プレイ、乱入が可能ですが、同チーム対戦はできません。ユニホームの色が似てしまうときには、乱入した側がアウェイのユニホームになります。

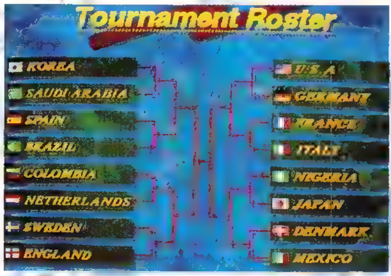
―「バーチャファイター」と違って、一度に多くのプレイヤーが画面に現れるため、ポリゴン数的に問題がでてきたりしたのでしょうか。

**AM2** 問題はありましたがクリアしました。特別に新しい技術を使ったわけではないのですが、秘密です。もちろんモデル2の性能が高まったことがクリアできた一番の理由です。

―ゲーム上の演出で、プレイヤーにここを見てほしい、という演出はどこですか

**AM2** 人とボールなどすべての動きを見て下さい。グラウンド、ゴールなどのスケールもリアルサイズです。

しかし、本当に今までのサッカーゲームと違うと思うのはサッカーそのもの。最終ラインからトップまでをコンパクトにする現代サッカーのトレンドをベースに作りました。かなり戦略的な自由度が高いと思います。ゲームがうまいというよりもサッカーを知っている人が初めはうまくプレ



世界の強豪が集結！国旗を見ているだけでワクワクするね。



ヘディングシュートのリプレイ。アップ映像が嬉しい。



オーバーヘッドキック！とにかくカッコイイ。



右サイドを突破、ゴール前で待つFWを見るウイング。

イできるようです。

——この「バーチャストライカー」制作にあたり、苦労した点はどこですか。

**AM2** CGだったら自分の視点で、視点の変化だと思われる人が多いようで、対戦メインで遊びやすさを目標にしてプロジェクトを進めるのは大変でした。ダメだっていう人が多かったですね。また、CGだとリアルな分、ごまかしがきかずにいろいろと苦労しました。

——ゲーメスト読者の皆さんにメッセージをどうぞ。

**AM2** このゲームは対戦をメインに考えて作りましたが、レバーやボタンの操作の速さがなくてもプレイできますので、今までサッカーゲームをプレイしたことのないプレイヤーにも遊んでほしいと思います。見かけたらぜひ乱入して下さい。

また、このゲームで遊んでからサッカーを見て、「そこでパスだ！」とかテレビなどで見たプレイを「これゲームで使えないかな？」などといった遊び方をしてもらえると、サッカー好きの私としては嬉しい限りです。

——本日はお忙しいところどうもありがとうございました。これからもゲーメスト誌上で攻略などを通して本作品を紹介していきたいと思います。



おや、このド派手なユニホームのGKはもしかして…。

## 取材を終えた、あるサッカーオ○クの感想

とにかく「びっくりした！」の一言につきる。普段、私たちがテレビで観戦している選手たちを、自らの手で自由自在に操っているプレイ感覚なのだ。絵やサイズもリアルなら、プレイスタイルもまたリアルなサッカーゲーム、それが「バーチャストライカー」なのだ。最終ラインでのパス回し、中盤の激しいボールの奪い合い、大きなサイドチェンジのロングパス、そしてフォワードへのスルーパスや強弱自在のシュートなど、どれをとっても本格的なのだ。

気が付けば、昨年収録したワールドカップアメリカ大会のVTRを全試合見直す自分がそこにあった…。読者諸氏も、5月の発売までにサッカーの戦術を研究することを勧める。

（スポーツゲームキラー始まって以来の危機にさらされて焦りまくっている人　立衆多）


ストッキングに注目!!きちんとマークがあしらわれている。



ゴールキーパーをきわどくかわしてシュート！



体格もリアルなら、ユニホームの柄まですべてがリアル！


タックルを受けて倒れるプレイヤー。演技もそっくり!?

## 100%を狙っていこう!

# タイムボカン



**まずは囲みゲーの基本であるところから学んで行こうではないか。**

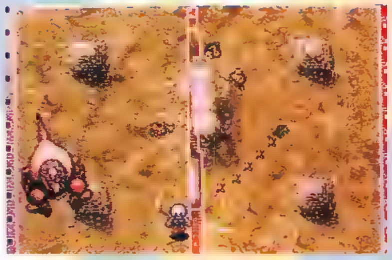
担当：M.D.S.ージョッキー★笹岡

### 基本その① ちょっとずつ囲む

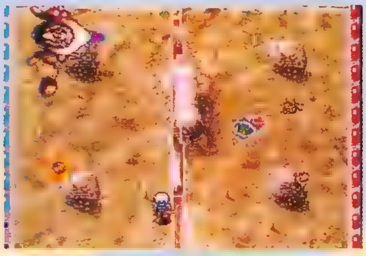
基本中の基本だが、あえてここで説明しよう。

**●まっすぐに線を引くように心がける**

これがまず第一の関門。このタイムボカンは、レバーが8方向に対応しているため、ナナメ方向に線を伸ばすことも可能である。



斜めに線を引くこともできるが…。
しかし、このようにナナメ方向に線を引いてしまうと、行きはよいよい帰りは…で、細く長い線を引くのには適していない。

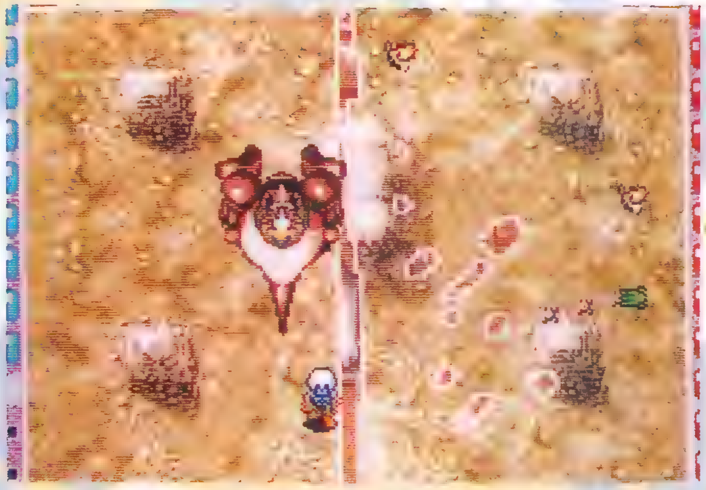


戻れなーい！あーあーこんななっちゃった。

下手をすると、離れ小島を作ってしまい、あとにも先にも動けないような状況を作ってしまいがちである。

こんな離れ小島を作ってしまったなら、あわてずさわがず、離れ小島から少しずつ領土を広げていこう。

しかし、離れ小島を作ってしまうこと自体、本当は非常にマズイことである。くれぐれもこんな状況はさけるように。

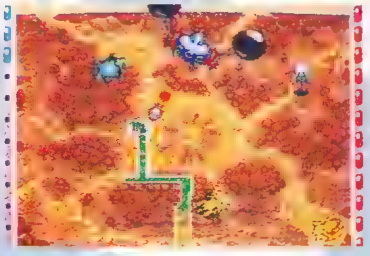


これが最悪の離れ小島状態。とりかえしがつかないのだ。

さて、では本題の、まっすぐ線を引く際の注意に移ろう。まず、ザコとボス、それぞれの動きに気をくばりながら、特にボスの動きをよく見る。

そして、ボスは一定の周期で攻撃をしかけてくるので、その攻撃の合間に、素早くちょこっとだけ領土を広げよう。

これが基本①だ。



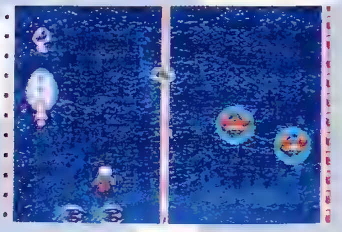
ボスの攻撃の周期を見切ろう。

### 基本その② 2等分から4等分

さて、線の引きかたがわかったら、次はどのように線を引っ張っていったらよいのかを考えよう。

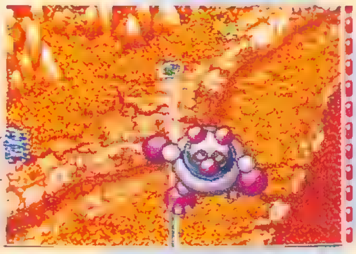
**●ボスとザコと2等分する**

まず、画面の一番下のまん中から、真上に向けて線を引っ張っていこう。要は画面を2等分する感じだ。



まずはこのように2分割。

このとき、ボスとザコを、なるたけ左右別々のフロアに離したい。写真のように、ザコが通れるスペースを開けておいて、しばらく待ってみるのも効果的だ。



ザコのようすを見ながら、良いところで栓をする。

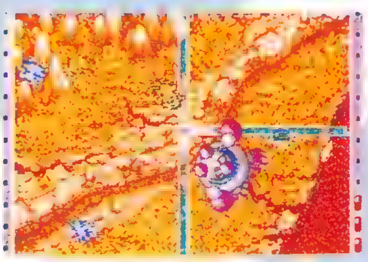
この段階でうまく2等分できれば良いが、ダメなら、次のステップへ。

**●さらに、4分割する**

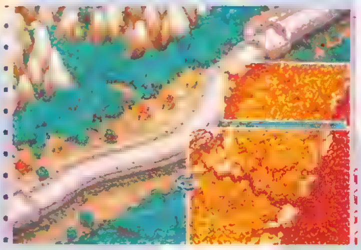
画面の2等分に成功したら、次は、ボスのいるほうのフロアを、さらに2分割しよう。

このときに、ザコがまだ残っているなら、ボス本体のみを隔離するように心がけよう。

ここがこのゲームの最大に難しいところである。



さらに、ボスを追いつめて4分割だ。
うまくこれで、ボスを画面の4分の1のスペースに隔離できれば、ほぼ100%クリアは成功したと思ってよいぞ。



ボス隔離に成功。もらったか?

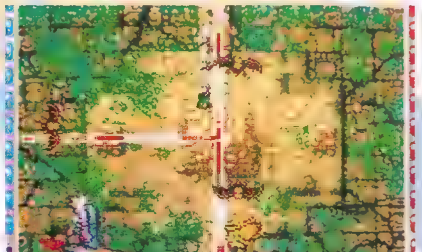
### 基本その③ ザコの処理の仕方

ザコを倒すには、次の3つの方法がある。

①ザコ自体を囲んでしまう。
②自機の引いた線に触れさせて、爆弾と誘爆させる。
③アイテムのクラッシュ、ミサイルで倒す。

…と、この3通りの方法があるのだが、重要なのは、②と③である。

②は、自機の引いた線をよく見てもらえばわかると思うが、よく見ると、線のところどころに、爆弾が付いているのである。



線についてる爆弾がポイントだ。

この爆弾は、線を結んで領土を囲んだときに爆発する。

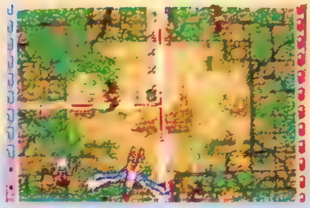
なので、この爆弾にザコを巻き込めば破壊できるというワケだ。

このことは、今までの囲みゲーにはない要素なので、今まで囲みゲーをやったことのある人でも、よく覚えておいてほしいのだ。

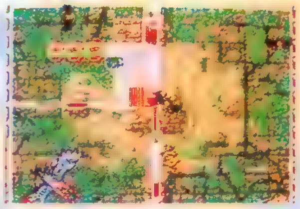
で、実際にザコを始末するのにはどうしたらいいのだろう？

まず、適当に自分の領地にそって線を引く。

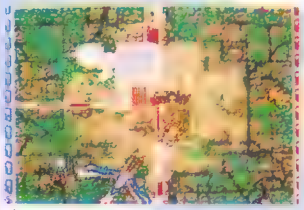
そしてあと一歩で領土完成というところで、ザコが近づいてくるのをジッと待っていよう。



こうやって線を引いといて…、



いつでも固めるようにして待つ。

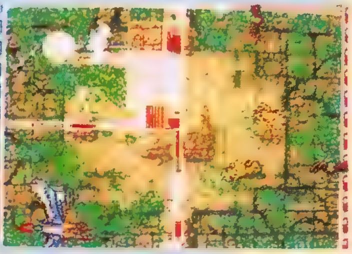


よし！かかった！クモになった心境だね。

うまいことザコが線に触れたなら、即座に爆破。

これで最悪の状況になってしまっても、ザコを処理することが可能になる。

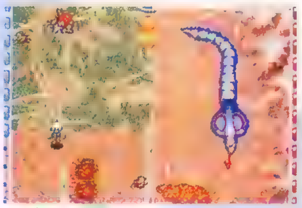
この方法を取るときに気をつけたいのは、ザコが線に触れた瞬間に爆破しないと、自分のところに爆発が及んでしまう点。モタモタしていると自分も巻き込まれてしまうのだ。



線にザコが触れると自機も危ない―急げ!!

これは、普段線を引くときにも、同じことが言えるので、これも基本として覚えておかなければならないことだ。

③のアイテムでザコを倒すは、画面を2分割した以降の場面で、ザコとボスが一緒のフロアにいる状況でのザコ退治の方法。



まずいらないほうの半分を囲んじゃって良い。アイテムに期待する。

こんなときは、まずボスがいないほうのフロアを囲んでしまって良い。

これによって、ⒸやⓂなどのアイテムが出てくればしめたもの。ザコを一掃できて気持ちがイイぞ！

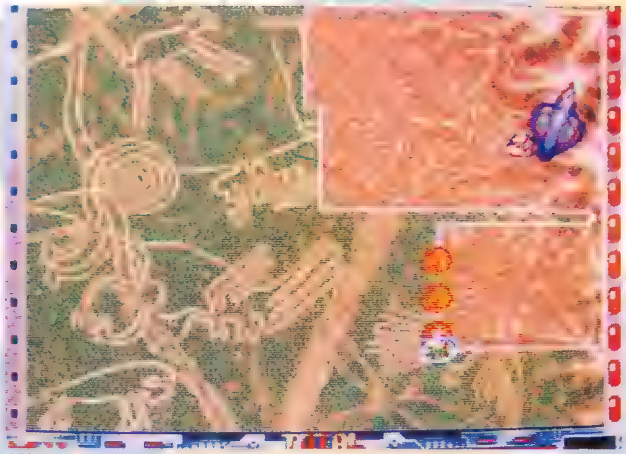
この方法でダメだったときは（アイテムが出なかったときは）前述の誘爆法で地道にザコを退治していくしかない。

## 100%のために① まず65%囲む

さあ、いよいよこれからが本題。100%（本当は99%だけどね）を取るための手引きに移りたいと思う。

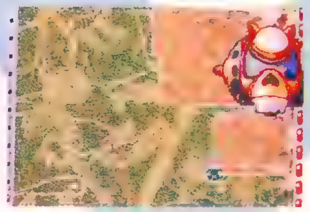
そのためにまずやらなければならないこと、それは、まず、4分割して孤立したボスを、ガイコッツ状態にしなければならない。

それには、画面上のフィールドを65%以上囲んで、自分の領地にしてしまえば良いのである。



65%以上囲むと…

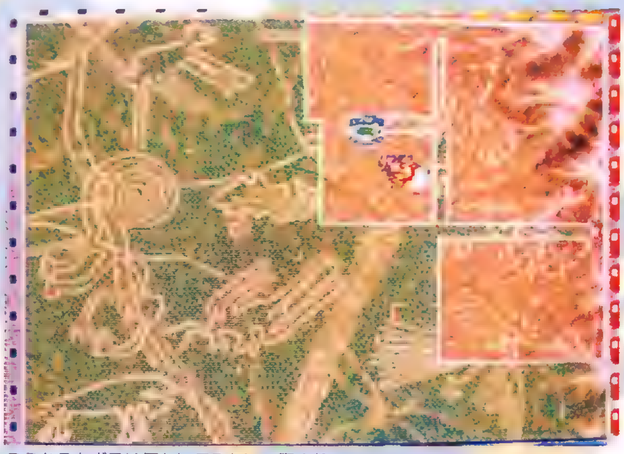
こうすると、ガイコッツたちは、「せまいよー!!」と言って、爆発してしまい、ガイコッツカーに変形してしまうのである。



「せまいよー!!」ガイコッツカーに変形するぞ。

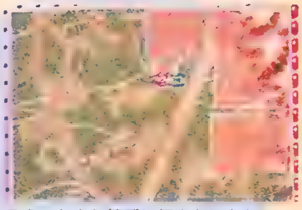
こうなればもうこっちのもの。ガイコッツカーはこれといって攻撃はしてこないし、一定の周期で画面内を行ったり来たりぐるぐる回るだけである。

あとは今まで通りに少しずつ領土を拡大していって、最終的に99%以上で一気に囲んでしまえば良いのである。



こうなるとボスは何もしてこない。囲め!!

ただし、ひとつ注意したいのは、ガイコッツカーを追い詰める際、勢い余って80%以上囲んでクリアしてしまわないこと。気づかずに80%そこそこでクリアしてしまうと、もらえるボーナス点が一気に減ってしまい、全然ダメである。



このへんから慎重に行かないとね。

100万ボーナスがとりあえず今回の目標なので、80%で満足せずに、欲ばって100%を狙っていこう。

ちなみに、1面で100万点ボーナスを取ることによって、残機が3機くらい一気に増えてくれる。こんだけ増えれば、そこそこ遊べるようにもなるので、この100万点は攻略していく上でも十分すぎるほどに重要なのだ。



残機を増やしておくことが大事なのね。

## すまんが続きは次回だ

このように、毎面毎面100万を狙っていくワケだが、次回で、そのへんの面別の攻略などにも触れていきたいと思っている次第である。

とりあえず今回は、1面で100万ボーナスを取ること。これさえできれば、とりあえずは合格だ。

キミたちの脳力大分析!!

# 脳力向上委員会



**向上委員会番外編は脳力強化。これで知性派ゲーマーの一丁アガリ。**

担当:強い馬できねぇ・SC派ぴぐ

## 頼れるのは己の頭脳のみ

この脳力向上委員会で要求されるものは、知識ではなく考える力。まさに脳力が問われることになる。とはいってもクイズゲームのように知らなきゃ話にならない、てなことはなく、その場で一生懸命考えてみれば正解にたどり着けるような問題構成になっているので安心してプレイできる。

しかし当然ながらあんまりノンビリ考えていたらタイムが足りなくなっちゃうぞ。脳をフル回転させて問題にブチ当たっていこう。

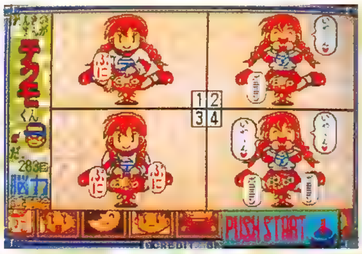
## ちょっぴりシステム解説

とりあえず簡単にゲームの概要を説明しておこう。

ゲームスタートしたら、まずは「脳力測定」か「適性発見」のいずれかのコースを選択。それぞれのコースは8つのジャンルから成り、さらにその各ジャンルが前半後半に分かれているので、合計で32種類のミニゲームを楽しむことができるのだ。



まずはお好みのコースを選んでね。



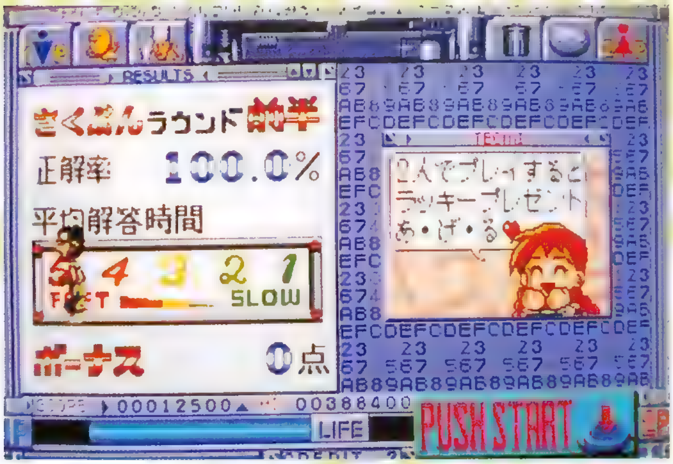
各ジャンルの合間には四コママンガ「テクモくん」もあるよ。

プレイヤーには制限時間（ライフゲージ）が与えられており、ゲージが尽きるとゲームオーバー。

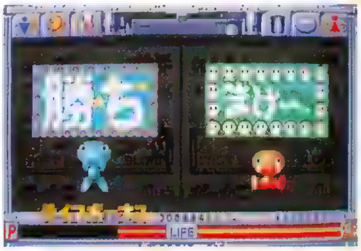
各ミニゲームごとに設定されたノルマ数をクリアすると、正解率に応じてライフが回復する。うっかり誤答を選んでしまうと正解率に影響するばかりでなく、お手つきペナルティという名目でライフをごっそりと奪われてしまう。

冗談抜きにシャレにならないくらい持っていかれるので、早く答えることよりも正確に答えることを心がけよう。

ちなみに二人同時プレイだと、そのミニゲームの中で成績の良かったほうはライフ回復量が2倍というボーナス特典が与えられる。どちらかのライフが少なくなってきたら多く答えさせてあげて回復量を増やす協力プレイはもちろん、「なにがあっても貴様にはライフボーナスは与えぬ〜」というサバイバルゲームを繰り広げることも可能だぞ。



え？なになに？なんかくれんの？


ライフボーナス獲得に成功。ラッキー!!

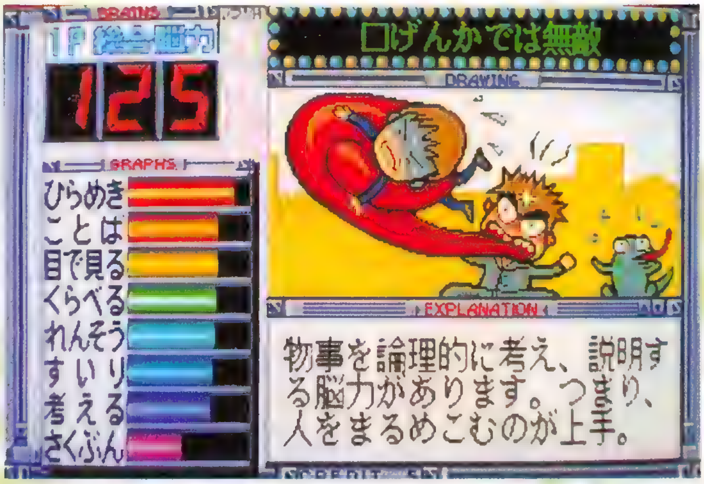
そんなこんなで8つのジャンルをすべてクリアすると、お待ちかねの測定結果発表だ。ここでは各ジャンルでのポイントをもとに、総合脳力・適性を診断してくれる。キミの脳力と適性はどんなものかな？

## さっそく攻略 目指せ1コイン!!

脳力と適性のふたつのコースのうち、より1コインクリアを目指しやすいのが適性のコース。というわけで、今回および次回の攻略は適性コースに的を絞って進めていく。

脳力コースに関しては簡単なワンポイントを後のほうにまとめてあるので、そちらを参考にしてほしい。

さてクリアを目指すうえでまず自分の得意ゲームと苦手ゲームを見極めてほしい。得意ゲームだと自然とライフ回復量が多くなるが、ライフが満タンに近い状態で大量に回復してもゲージをオーバーした分は無効になってしまうのでもったいない。初めに苦手分野を終わらせて、ある程度ライフが減ってきたところで得意分野で回復させるようにしよう。



総合脳力診断表。ライターのわりにさくぶんがダメっぽい。

脳力向上委員会における重要なポイントはふたつある。

ひとつは、**与えられた情報をより簡略に記号化する**ということ。いったん分かりやすく置き換えるという作業を問題→解答の間に挟むことで、結果的に作業効率（解答にいたる時間）をアップできる。

もうひとつは、**上下、左右はつながっていることを最大限に利用する**ということ。解答を導き出す時間を短縮したら、次は解答にかかる時間の短縮を目指す。カーソルは左上のほうに出現するので、それを一番右（下）に移動させるには左（上）にレバーを1

回入れるだけでいいということを覚えておこう。



適性発見コースでクリアを目指すゾ。

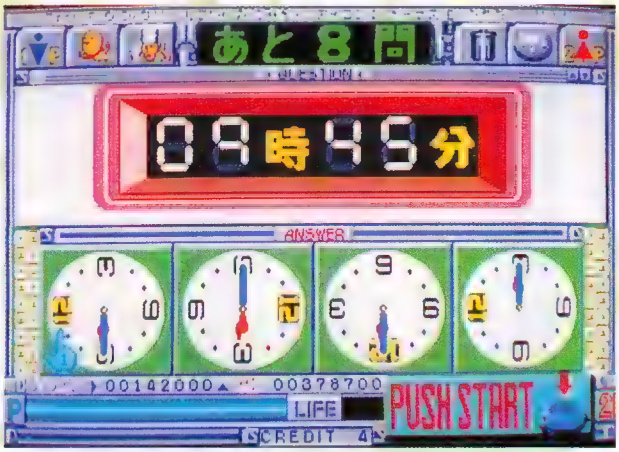
## 各個撃破の手引

諸々の事情により攻略の順番がバラバラになってしまい、ややまとまりを欠いてしまったが、とりあえず各ゲームごとのポイントに入ろう。

**●はんだん　前半**
**一番手前にある立体を選べ**
問題を表示したときのカーソルは一番奥にある立体を指している。上下はつながっているので、問題図を見て考えなくてもレバーを上に1回入れてボタンを押すだけで自動的に正解が選択される。
完全にライフ回復用種目なので中盤～終盤で選ぼう。

**●はんだん　後半**
**バルブと合うレンチを選べ**
バルブの形は四角、棒、半円、ギザギザ、出っぱり、L字、六角形の7種類。
問題を見たらすぐ「四角四角…」と頭の中で繰り返しつつ、あとは選択肢だけを見て正解を探そう。

**●みてとる　後半**
**問題と同じ時刻を指している時計を選べ**
文字盤上の6と9は時計の向きによって混乱をきたす場合があるので、できるだけ12と3（12時、3時、00分、15分）に注目する。
中でも12時00分、3時15分、6時30分、9時45分は長針と短針が重なっていることを覚えておこう。



ケアレスミスが多い時計の問題。慎重に。

**●はんのう　前半**
**オオカミのパネルを撃て**
裏返しになるパネルのうち〝黄色のパネル〟を見つけて撃ちに行こう。上下、左右がつながっていることを利用すれば、どこへカーソルを移動させるにしても2回のレバー操作で目的地に行けるはずだ。



全体的に黄色っぽいのがオオカミのパネル。

**●てきぱき　後半**
**問題の単語をローマ字で表記せよ**
母音（A、I、U、E、O）のある場所を覚えておくのが肝心。あとは上下、左右がつながっているということさえ利用できれば大丈夫。



まずは母音の場所をおさえよう。

**●けいさん　前半**
**一番たくさん並んでいるものを選べ**
各ブロックに入っているモノの個数が多いときは空白の数をチェックしたほうが圧倒的に早いぞ。

**●けいさん　後半**
**合計金額を計算せよ**
適性コース全16種のゲームの中で、おそらく2番目に難しいと思われる。
こざかしいテクニックは通用しないので地道に計算するしかない。誤った答えを選んでしまうと取り返しがつかないので、とにかく丁寧に計算することを心がけて。

**●きおく　前半**
**神経衰弱**
左上から時計（反時計）回りに①～⑧とし、①から順に開けていったほうが要領よく処理できる。
もちろんそれぞれの図形を星、十字、バス、丸、パッ○マンのように分かりやすく置き換えたほうがいい。
1問中では最高でも4種類のカードしかないので、①から順にバス丸ハート星のように覚えていくと分かりやすいだろう。

**●きおく　後半**
**UFOと同じ順番でライトを光らせろ**
UFOのライトを左端から順に1～5とし、光った順番を数字で記憶する。例えば、黄→赤→緑→青なら2153と覚える。
3問解答したら答えのほうの色の順番が変わってしまうので多少面倒になるが、注目すべきはやはりUFO。UFO側の数字を覚えておいて落ち着いて答えのほうの色と照らし合わせよう。



UFOのライトを左端からナンバリングすれば覚えやすい（と思う）。

てなところで今回は終了。脳力測定コースのワンポイントアドバイスを付け加えておくので、参考にしてもらえればコレ幸い。
では健闘を祈る。

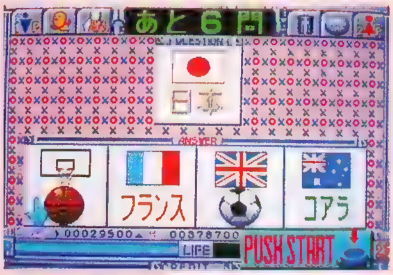
**れんそう　前半**
難易度　☆

並び方の規則を見つけて空白の中に入る模様を選ぶ。
空白の前と後の模様に眼をつけるようにすれば答えが見えてくるだろう。




**れんそう　後半**
難易度　☆

質問と同じ関係の組み合わせを選ぶ。
これは素早く判断してもらうしかないので、あしからず。




**くらべる　前半**
難易度　☆

AとBの図形の並びが同じかどうかを見分ける。
すべての並び方を見比べるヒマはないので、左右の端の2～3個ずつを比較してみよう。



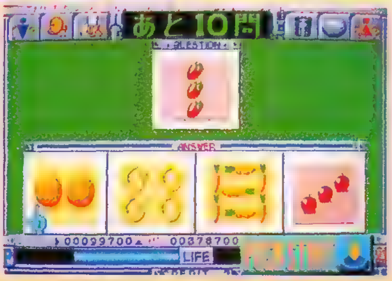

**くらべる　後半**
難易度　☆

質問に示されたのと同じパネルを下の絵から探し出す。
上と下とをながめて比べるよりも、実際にカーソルを動かして各パネルをチェックしよう。



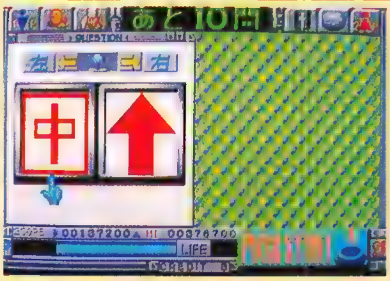
**目で見る　前半**
**難易度**　☆

質問と、数か種類が同じものを選ぶ。
頭の中で「イチゴの3」などと繰り返しながら下のパネルを見ていこう。



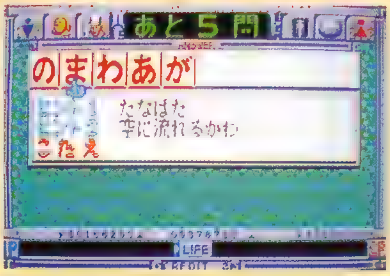

**目で見る　後半**
**難易度**　☆

赤い部分の面積が大きいほうを選ぶ。
残念ながら目で見て分かるものではないので、むしろカンのほうが頼り。



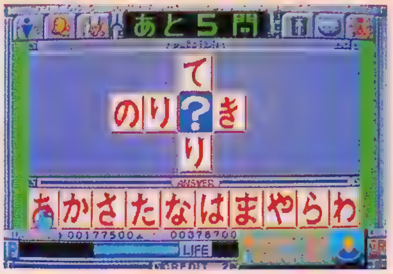

**ことば　前半**
**難易度**　☆☆

文字を入れ換えて単語をつくる。
文字を並べ換えるときには、左右の両端がつながっていることをフル活用しよう。




**ことば　後半**
**難易度**　☆☆

文字を選んでクロスワードを完成させる。
空白よりも前の部分が長いほうに注目して、あてはまる文字を探していこう。



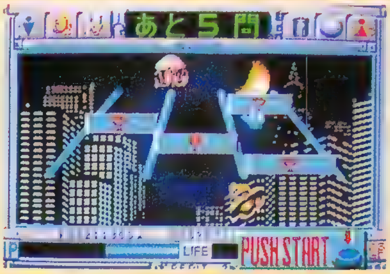

**すいり　前半**
**難易度**　☆☆

カメレオンの下に隠された模様を選び出す。
カメレオンの目のやや右下の部分（模様の中心よりやや上の部分）が着眼ポイント。




**すいり　後半**
**難易度**　☆☆

アミダに横線を一本加えて宇宙人をUFOに誘導する。
これだ、といったコツはない。宇宙人のところからスタートして地道にチェックしていこう。



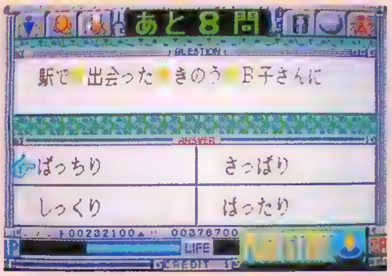

**さくぶん　前半**
**難易度**　☆☆

空白に入る体の一部の名称を探し出す。
1～3のうち、どのヒントが簡単ということもないので、すべてのヒントに目を通そう。




**さくぶん　後半**
**難易度**　☆☆

文中に足りない単語を選び出す。
まずは四つの選択肢に目を通してから問題文の述語、動詞に注目しよう。




**ひらめき　前半**
**難易度**　☆☆☆

3つのヒントに合致する窓を当てる。
特に画期的な攻略法はなさそう。冷静に迅速に探し出そう。



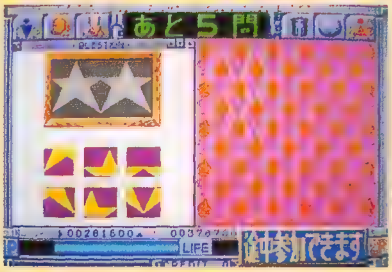

**ひらめき　後半**
**難易度**　☆☆☆

3つのヒントからAさんを探し出す。
キャラクターが小さいので手がかりを見落とさないように。



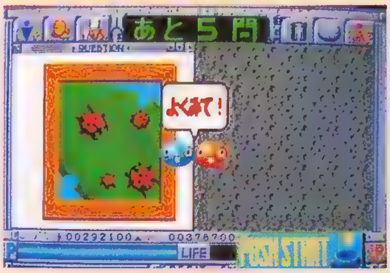

**考える　前半**
**難易度**　☆☆☆

ピースをはめ込んで図形を完成させる。
左上に入るピースをいち早く見付け出し、そこから右、下へと展開していこう。




**考える　後半**
**難易度**　☆☆☆

ピースを入れ換えて正しい絵を完成させる。
これも四隅のうち、最も目立つピースを覚えておき、そこからスタートしよう。



# ゲーメストムック　ヴァンパイアハンター発刊決定

## 運命の日は５月25日

# 再降臨



ヴァンパイアの続編としてカプコンが世に送り出した対戦格闘ゲーム、ヴァンパイアハンターにゲーメストが挑む。

で、おなじみアイランドハガキの大募集だ。イラスト、４コマ、プレイ日記、なんでもOK元気にカモンだ。編集後記の所にある住所があて先だ。折り込みハガキもよろしくね。




徳島県　けものさん


溢れる投稿!!
ハガキ
創る雑誌!
ゲームファンに贈る初めての投稿雑誌「ゲーメストワールド」!目印は、左のロゴと表紙イラストの「ヴァンパイアハンター」だよ。
4月25日㈫発売!
カラー総28ページ
3大特集!!
●"闇のイラスト&コスプレ大募集キャンペーン"作品満載
1.ヴァンパイアハンター
●イラスト&サイドストーリーでいっぱい!
2.餓狼伝説3
●誌上対決!最強ヴァンツァー決定!!
3.フロントミッション
他にもゲームサイドストーリーにゲームパロディーコミック、コスプレと中身も充実。プロレスラー=ザ・グレート・サスケ　声優 松本梨香のページも見逃せないゾ!
いま、熱い思いが一つになる…
VAMPIRE HUNTER





# みなぎる力(パワー)!!

## ゲーム大好きのみんなが

# GAMEST WORLD

## ゲーメストワールド

●ゲーメスト&コミックゲーメスト共同企画　●発行／新声社　●定価540円

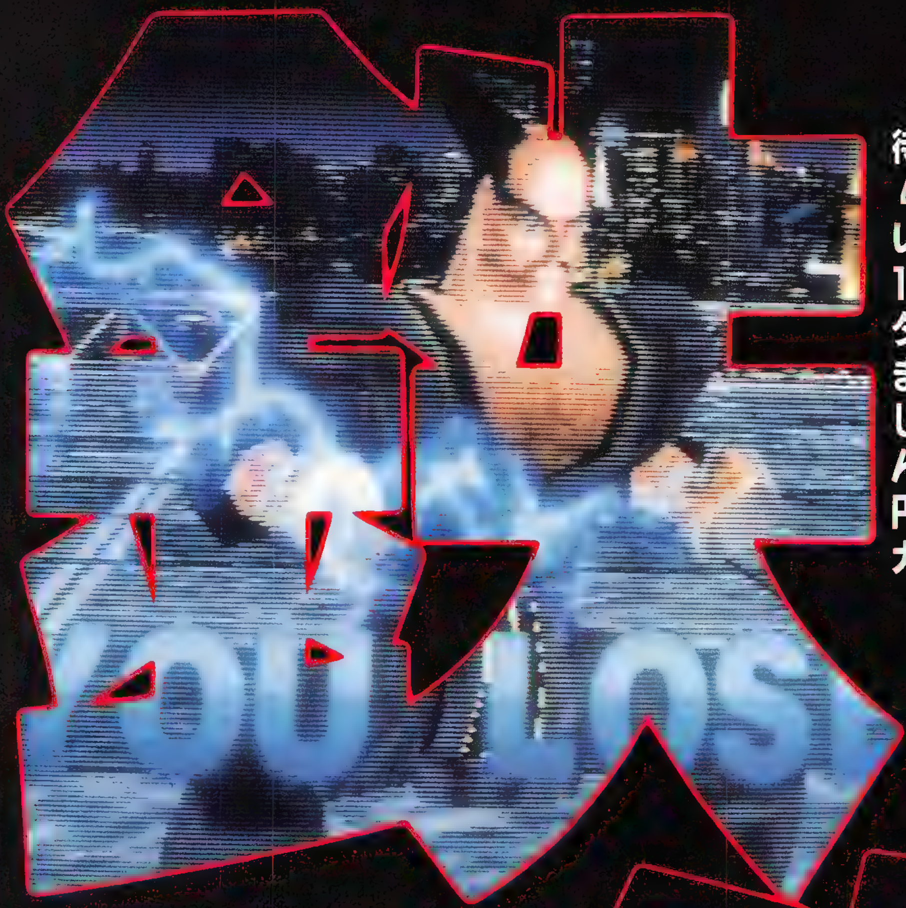


### ★★★投稿募集中！★★★

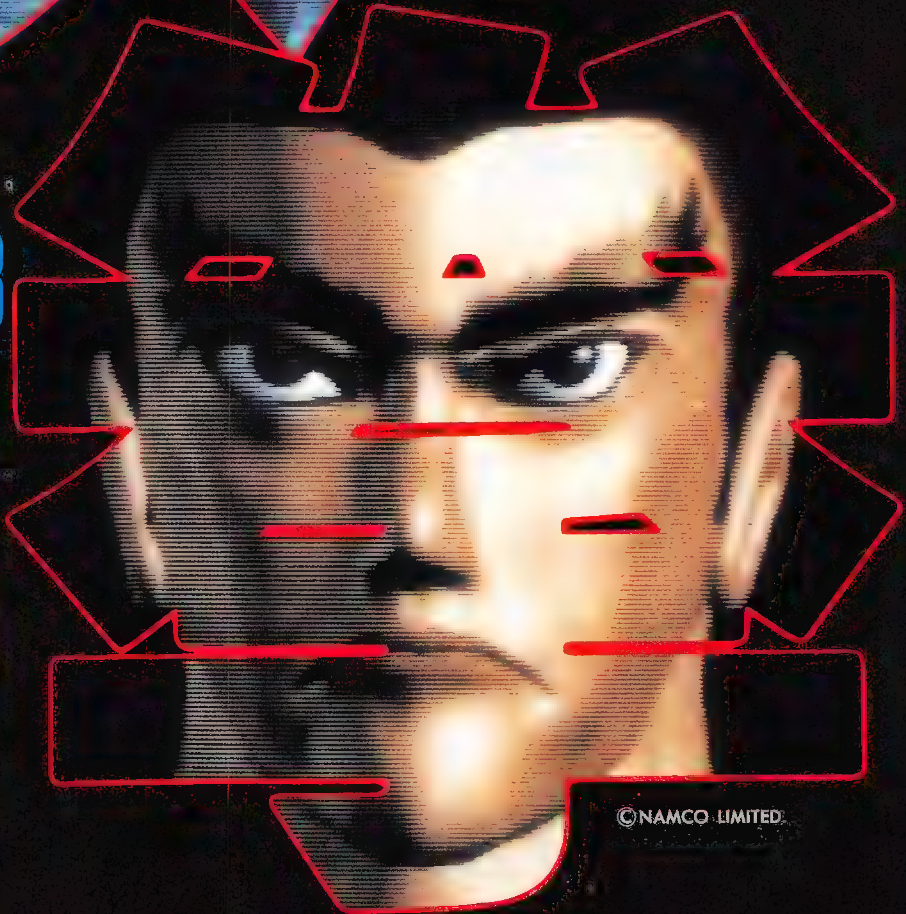
**アーケードゲーム、コンシューマーゲームは問いません。**
**ゲーム作品、キャラクターへの大好きハガキ・お怒りハガキ・要望ハガキ・おもしろハガキなど、なんでもOK！ 具体的には…**

- ■表紙イラスト：カラー、サイズは縦31.8cm×横25.6cm以上(2号のテーマは1号掲載の予告を見てネ)
- ■ゲームキャラクターのイラスト：カラー・1色(黒)、サイズはハガキ以上
- ■ゲームパロディーコミック：4コマ、ショート、サイズはハガキ以上
- ■ゲームキャラクターのコスプレ写真：カラー・モノクロ、サイズはLまたはサービス判
- ■あなたが作るゲームショートストーリー：キャラクター・状況などの制約はありません。応募は原稿(作文)用紙で10枚前後。
- ■同人誌紹介コーナーへの同人誌：判型・印刷種類・総ページ・料金・申込み先・一言メッセージを明記し、同人誌と一緒に送ってネ。
- ■サークルのメンバー募集：サークルのピーアール・申し込み先を100字以内で！イラスト付き大歓迎!!
- ■編集部の取材を受けてくれるサークルさん：サークル内容と代表者の連絡先を書いてネ。
- ■文通・交換・売買のコーナー：120字以内に内容と連絡先を書いてネ。イラスト付きOK。その他、アニメやコミックに関するイラスト・ハガキ、あなたの近況・悩み・友人のこと・家族のことなど、な～んでも募集します！『こんなコーナーが欲しい！』というのもあれば、ドシドシ送ってくださいネ。
- ■あて先は〒101 東京都千代田区内神田1－11－4 藤吉ビル4F　(株)新声社コミックゲーメスト編集部「ゲーメストワールド投稿」係まで。締切りは6月末日(消印有効)。投稿ヨロシク!!

読者投稿イラスト／左ページ上から順に！(左)神奈川県・鈴木次郎(右)千葉県・新条るる／東京都・柳原きのっぴー 佐原未来
右ページ上から順に、北海道・香彩あられ／岡山県・T'E







# ゲーメストムックVol.9

# ギャラクシーファイト

## 銀河の歴史が今作られる!




# 銀河旋風！

**4月25日発売！価格980円（税込）**

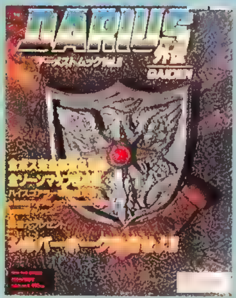

VIRTUA FIGHTER2 ACT.2
GAMEST MOOK Vol.10
■ACT.1では載せきれなかった完全攻略を一挙公開！！前号のACT.1とは異なる視点で創るこの一冊。
「ゲーメストムックVol.10 バーチャファイター2 ACT.2」
いよいよあのACT.2発売！！
対戦攻略をメインに、対CPU戦攻略、段位認定モード攻略、連続技、返し技上級編、対・全キャラ対応攻略など、データ中心のACT.1に対し、ACT.2では実戦的な戦略面を解析し、深く追求した。
5月中旬発売予定！



Victor
JVC
ビクター／ナムコシリーズ
VIDEO CASSETE & LASER DISC
4.21 ON SALE
鉄拳
TEKKEN™
VHS:VIVL-147 ¥4,900(税込)
LD:VILL-102 ¥4,900(税込)
4月21日発売
燃える想いを叩き込め!!
興奮と快感の3D対戦格闘ゲーム鉄拳のすべてを見せる!
ゲーメスト攻略スタッフが全面協力、究極のバトルシーンを満載だ!
CD ALBUM
NOW ON SALE
ナムコゲームサウンドエキスプレスVol.17
誇りを賭けた戦いの荒野に、デジタルビートが響く、炸裂するサウンドの向こうに熱き格闘家の魂を聴け!すべての鉄拳プレイヤーに贈る最高の1枚!!
01 DEMO BGM
02 CHARACTER SELECT BGM
03 WINDERMERE, U.K.
04 マリンスタジアム, 日本
05 KING GEORGE ISLAND, ANTARCTICA
06 ACROPOLIS, GREECE
07 京都, 日本
08 MONUMENT VALLEY, U.S.A.
09 四川省, 中華人民共和国
10 VENEZIA, ITALY
11 FIJI, PHILIPPINES
12 ANGKOR VAT, CAMBODIA
13 CAGO, U.S.A.
14 ROLL
15 NAME
16 Night in
17 Power Stadium-80's mix
18 Martial Master-Billy's
CD:VICL-15039 ¥1,500(税込)
これさえあれば充実度120%!
スリリングなサウンドとビジュアルが交差!「リッジレーサー」の全てをお届けします!
CD ALBUM
ナムコゲームサウンドエキスプレスVol.11
RIDGE RACER リッジレーサー
ナムコが誇るシステム22 第1弾!! 常識を超えた映像と音楽の危険なハーモニー、いま驚愕のサウンドが感性を研ぎ澄ます!
01 Welcome racer
02 Ridge racer(Power Remix)
03 Rare Hero(Sanodigy Mix)
04 Feeling over(Underground)
05 ROTTERDAM(Foo Mix)
06 Speedster(I Like A.T. Mix)
07 Rhythm Shift(12' Version)
08 win win win(Death Mix)
CD:VICL-15025 ¥1,500(税込) (税込)
ナムコゲームサウンドエキスプレスVol.14
RIDGE RACER 2 リッジレーサー2
「リッジレーサー」をあおる程のスパイシー・ビート!!
「リッジ2」を聴かずして何を語る!
01 Welcome RR
02 Drive U2 dancing
03 GRIP
04 Over the Highway
05 ...DAT DAN DAY...A
06 Lords of TECHNO
07 MAXMUM ZONE
08 RARE HERO 2
09 Feeling over remix
10 ROTTERDAM NATION 94
11 Speedster Overheart
12 Rhythm shift remix
13 Winning turn
CD:VICL-15031 ¥1,500(税込) (税込)
RIDGE LASER リッジレーサー
ビデオ・バージョン5曲+オリジナル・アレンジ・バージョン4曲収録!
リッジならではのご機嫌なビートを効かせた最高のサウンド!!
01 Welcome RR2.5
02 Ridge Racer(Finemix)
03 Ridge Racer(Slapmix)
04 Ridge Racer(Speedmix)
05 Ridge Racer(Laughmix)
06 Ridge Racer(In the jazz groove)
07 Yzarc ruoy(Rotterdam 94.5)
08 Bouncing Tail(Road of Techno Remix)
09 Had gripped
CD:VICL-15038 ¥1,500(税込)
RIDGE LASER
SOUND TRACK OF "RIDGE RACER LD"
INCLUDES 4 MORE EXTRA BOUNCING MIXES!!
RIDGE RACER
NOW ON SALE
VIDEO CASSETE & LASER DISC
RIDGE RACER リッジレーサー
★「リッジレーサー」及び「リッジレーサー2」の迫力ある映像を惜しみなく披露。
★このビデオでしか見ることの出来ない〈中継カメラモード〉での撮影映像も収録。
★ここまで見せるか!カーブでのスピン・コーナリング、片輪走行、他大道芸〈アクロバット走行〉の数々!!
★ビデオのためにリッジレーサーの新曲をレコーディング。
★同じくビデオのための書き下ろしのビジュアルを豪華インナーで紹介!
VHS:VIVL-137/LD:VILL-98 各¥4,900(税込)
発売:ビクターエンタテインメント株式会社
©1994, 1995 NAMCO LIMITED



ゲーメストムックVol.5
### バーチャファイター2 ACT1
■152頁　■定価780円
■商品番号：GMC-5
君の腕前を上達させるには、君の操る戦士の動きをすべて把握しなければ話にならん！と、いうわけでバーチャ２のすべてのコマンドを集めたACT１はどうかね。コマンドを君のおつむに叩き込み、ゲーセン行ってプレイング。ほうら、なんだかいい感じ。



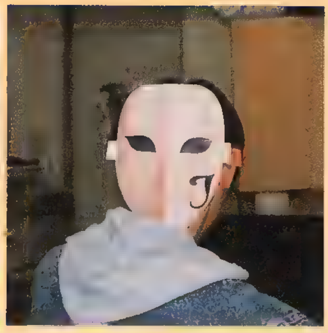
ゲーメストムックVol.6
### ダライアス外伝
■143頁　■定価980円
■商品番号：GMC-6
君の腕前を上達させるには、敵の弱点をすべて把握しなければならん！と、いうわけでダラ外の耳寄りな情報のすべてを満載したダラ外ムックはどうかね。にっくき海産物どもの弱点を君のおつむに叩き込み、ゲーセン行ってインサートコイン。ほうらなんだかいい感じ。



ゲーメストムックVol.7
### スーパーリアル麻雀ＰⅤ
■129頁　■定価1980円
■商品番号：GMC-7
■付録：メッセージCD
　描き下ろしポスター
ゲーセンでプレイするのはこっぱずかしくていやーんという人も、あの子ら強くて勝てないのよって人も、救われる時がやってきたのだ。まあ、動きはないが、その分じっくり見られるんだし、いい感じだ。

# GAMEST
## 増刊号・ビデオ・CD・ムック
## バックナンバーリスト
フォボスのラ○ュタ様な勝ちポーズがよし





ゲーメストで働いて間もない頃にムリヤリ付けさせられ、大恥をかいたバルログマスク。ハリウッドストⅡを観た今ではなんだか感慨深いものがあるのう。

ゲーメストビデオ第９弾
### スーパーストリートファイターⅡX
■100分　■定価7000円
■商品番号：GV-9
■付録：バルログ仮面
今でもゲーセンの一画に陣取り続けるストⅡX。茶色のリュウ、素人シルバーサムライなどの流行を作り出した豪鬼のデビュー作。真のゲーセンおやじを目指すなら、必須科目。

## マニア必携 鉄拳本出るよ!! あいやっ





豪華!!CGイラストがてんこもり。



双手をあげて喜ぶニーナさんと、力いっぱいガッツポーズのカズヤ君。



### ミシェールちゃんの紹介コーナー
ハーイ!ゲーメストの読者ちゃんたち、ワタシ、ミシェールよろしくね。ところでみんな、もう「鉄拳」ムックを買ってくれたかな?エッ買ってない!!しょーがないなあ、それじゃあ買っていない人のために、ちょっとだけ紹介しちゃおうかな。まずは多彩なCGイラスト!このコーナー担当のひでったら、ワタシのフトモモばかり見ていて気持ち悪いワ。それから、すべての技を網羅した技表。まだアナタの知らない技があるかもしれないワヨ。10連コンボも、「出せないよ〜」という人のために、わかりやすい解説付きで、1ページ使って紹介。早くマスターして、ゲーセンでめだっちゃおう。じゃあこのへんでバイバーイ!

# MAN次郎よ、俺の足元で寝るな。

今回の警告者
ヒデ

| 種別 | タイトル | 内容 |
|---|---|---|
| 増刊号 | ストリートファイターII | No.64('91年10月号増刊) 1000円 [付録]描き下ろし巨大ポスター |
| 増刊号 | ストリートファイターIIダッシュ | No.77('92年9月号増刊) 1200円 [付録]ストIIダッシュポスター |
| 増刊号 | 餓狼伝説2 | No.91('93年5月号増刊) 1200円 [付録]大張正己描き下ろしポスター |
| 増刊号 | ワールドヒーローズ2 | No.99('93年9月号増刊) 1200円 [付録]遊べるマッドマンお面ポスター |
| 増刊号 | スーパーストリートファイターII | No.108('94年2月号増刊) 1280円 [付録]スーパーストII特大ポスター |
| 増刊号 | ギャルズアイランド3 | No.112('94年4月号増刊) 1280円 [付録]ギャルズカレンダー |
| 増刊号 | 龍虎の拳2 | No.115('94年5月15日号増刊) 1280円 [付録]SNK特大ポスター |
| 増刊号 | スーパーストリートファイターIIX | No.120('94年7月19日号増刊) 1280円 [付録]スーパーストIIXポスター |
| 増刊号 | ワールドヒーローズ2JET | No.123('94年8月15日号増刊) 1280円 [付録]ワーヒー2JETポスター |
| 増刊号 | 極上パロディウス | No.125('94年9月15日号増刊) 1280円 [付録]こいつ&あいつペーパークラフト |
| 増刊号 | ヴァンパイア | No.129('94年10月30日号増刊) 1380円 [付録]ヴァンパイアポスター |
| 増刊号 | 真サムライスピリッツ | No.133('94年12月15日号増刊) 680円 |
| ムック | サウンドコンプリートスーパーストリートファイターIIX | ムックVol.1 GMC-1 3500円 [付録]全ステージ曲、キャラクターデータ収録CD-ROM(Macintosh対応) |
| ムック | ザ・キング・オブ・ファイターズ'94 | ムックvol.2 GMC-3 1280円 [付録]巨大ポスター |
| ムック | 豪血寺一族2 | ムックvol.3 GMC-2 1680円 [収録]スーパーアレンジCD |
| ムック | 真サムライスピリッツ | ムックVol.4 GMC-4 1380円 [付録] 真サムポスター |
| ムック | バーチャファイター2 ACT1 | ムックVol.5 GMC-5 780円 |
| ムック | ダライアス外伝 | ムックVol.6 GMC-6 980円 |
| ムック | スーパーリアル麻雀PV | ムックVol.7 GMC-7 1980円 [付録]メッセージCD 描き下ろしポスター |
| ムック | 鉄拳 | ムックVol.8 GMC-8 980円 |
| ビデオ | 餓狼伝説2 | GV-2 収録時間60分 6000円 [付録]舞さま扇子 |
| ビデオ | ワールドヒーローズ2 | GV-3 収録時間64分 6000円 [付録]雑君紙相撲 |
| ビデオ | サムライスピリッツ | GV-4 収録時間120分 7000円 [付録]五輪の書 |
| ビデオ | 餓狼伝説スペシャル | GV-6 収録時間120分 7000円 [付録]攻略小冊子 |
| ビデオ | スーパーストリートファイターII | GV-7 収録時間90分 6800円 [付録]攻略小冊子 |
| ビデオ | 龍虎の拳2 | GV-8 収録時間90分 6800円 [付録]攻略小冊子 |
| ビデオ | スーパーストリートファイターIIX | GV-9 収録時間100分 7000円 [付録]バルログ仮面 |
| ビデオ | ワールドヒーローズ2JET | GV-10 収録時間70分 6500円 [付録]雑君JETコースター |
| ビデオ | 極上パロディウス | GV-11 収録時間80分 6000円 [付録]猫戦艦紙模型 |
| ビデオ | ヴァンパイア | GV-12 収録時間90分 6800円 [付録]フォボスペーパーキット |
| ビデオ | ザ・キング・オブ・ファイターズ'94 | GV-13 収録時間90分 6500円 [付録]紅丸&東ヅラセット |
| ビデオ | 真サムライスピリッツ | GV-14 収録時間90分 4800円 [付録]十兵衛アイパッチ |
| CD | 戦国エース | GCD-1 収録時間35分 3000円 |
| CD | アルティミットエコロジー | GCD-2 収録時間45分 2800円 |

## 各商品のお買い求め方法

●ゲ屋で買えるのだ!!
東京・神田と大阪・上六にあるゲーメスト直営のゲームグッズの店「ゲ屋」で入手可能!

## お問い合わせ先

▶ゲ屋東京内神田店 TEL:03-3293-9325
▶ゲ屋大阪上六店 TEL:06-775-9348
▶読者サービス部 TEL:03-3293-9326 (月曜〜金曜10:00〜18:00)

●全国の書店で注文できるのだ!
お近くの本屋さんにお求めの品がない場合は、下記の注文用紙(コピー可)に必要事項を記入して本屋さんに持っていけばOK!または本誌の綴じ込みハガキでも可。

●通信販売もやってます!
通信販売の方法は本誌P.118〜P.120「読者サービス部」をご覧ください。通販は郵便局の郵便振替を利用してください(現金書留や銀行振込みは×です)。

株式会社 新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル2F
TEL:03-3293-9326

## 注文書

お客様のお名前
お客様の住所
TEL. ( )

| ムック注文数 | | CDビデオ注文数 | | 増刊号注文数 | |
|---|---|---|---|---|---|
| タイトル | | タイトル | | タイトル | |
| 商品番号 | 申込数 冊 | 商品番号 | 申込書 本 枚 | 商品番号 | 申込数 冊 |

株式会社 新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル2F TEL:03-3293-9326

取り扱い書店印
TEL
FAX

※書店様へ:お客様が持参された場合、注文書として対応してください。

松本梨香の

# ゲーマーズナイト

ゲーセンを10倍おもしろくするビデオゲームマガジン
「GAMEST」がラジオで聴ける。
人気ゲームのマル秘情報はもちろん、
全国のハイスコアランキング、ゲームミュージック、
SEクイズなど、まるごとゲームスペシャルの30分。
パーソナリティはゲームが大好きな声優・松本梨香。
ゲーメスト編集部も全面的にバックアップ、
スペシャルゲストもありっ、なのだ。

全国のゲーマー諸君、「松本梨香のゲーマーズナイト」はキミたちの情報を待っている。スッゴイ情報、おバカな情報その他なんでもありだから、ひとつヨロシク。なお詳しい通信方法は番組の中で連絡するから土曜深夜は絶対聞きのがすな。
〒107-06 TBSラジオ「松本梨香のゲーマーズナイト」係

## 日本のゲーマーたちへ
## 土曜の夜は、ラジオの前に集結せよ

**4月15日より毎週土曜深夜にオンエア!!**

| | | |
|---|---|---|
| 東　京 | TBS | 25:00~25:30 |
| 名古屋 | CBC | 24:00~24:30 |
| 大　阪 | ABC | 23:05~23:35 |



ゲーマーのキミといっしょに
楽しい番組作っていくからね。
デイトナUSAでカッ飛ぶのが好き。
バーチャーファイター2ならじじいで勝負。

パーソナリティー：松本 梨香

「とんでぶ~りん」「忍空」などでおなじみの声優さん。ゲーム好きでも有名で、まさに番組にぴったりのキャラクターだ。「ゲームのいろんな楽しみ方を見つけていく番組にしたい」とはりきってるぞ！

▼ゲーメストのスタッフも番組に出張だ。
雑誌だけでも忙しいのに、トホホ～。



ゲームが10倍
楽しくなるのだっ!
ご期待くだされ。

**TBSラジオ 954**

# こんなゲームを作るスタッフたちが、仲間を求めている。



# 疾風 募集大作戦

ライジングはこれまでアーケードゲーム『魔法大作戦』や『疾風魔法大作戦』を世に送りだし、数多くのゲームファンから好評をいただいています。そんなファンの期待にさらに応えるために、当社では今、開発スタッフを募集しています。個性的な発想を大切にする当社の開発環境の中で、自由な雰囲気のスタッフたちと共に、あなたの実力を思いきり発揮してみませんか？ 当社では次世代機にも積極的に取り組んでいます。ライジングの開発プロジェクトへのあなたの参加を待っています——。

【募集要項】

■勤務地 東京都大田区池上 ■交通 東急池上線池上駅徒歩３分

■職種 ゲームプログラマー／グラフィックデザイナー

■資格 ゲームソフト制作経験者（業務用・家庭用）・CG経験者等、年齢は18〜28才位まで

■勤務時間 9：00〜17：00（月〜金曜） 10：00〜17：00（第１、３土曜日）

■給与 社員（月給）162000〜350000円／アルバイト（時給）850〜2000円
＊どちらの場合も経験により優遇します。

■待遇 社員／交通費全額支給・社会保険完備・昇給年１回・賞与年２回・借上社宅制度有り・保養施設有り（全国14ヵ所）
アルバイト／交通費全額支給・社員登用制度有り

■休日 日曜・祝日・土曜（第２、第４、第５）

■休暇 有給休暇初年度７日・夏季冬季特別休暇有り

■応募 電話連絡後、履歴書・職務経歴書（書式自由）及び作品（デザイナー希望の場合）を送付 ＊作品は返却します。職務経歴等のプライバシーは厳守致します。入社日等応談可。気軽にお電話をおかけ下さい。

RAIZING

株式会社 ライジング
〒146 東京都大田区池上3-32-17 第2木原ビル3F
TEL.03-3754-9782

イラスト：高荷義之




彩京 AMUSEMENT WORKS PSiKYO

**デザイナー募集**

職　種　コンピュータ・ゲームのキャラクター、背景などのデザイン。
資　格　短大、専門学校卒以上の男女。経験者優遇。
給　与　能力・実績・経験・前職給などを考慮のうえ優遇。
デザイナー給与例／26歳（独身）：月給¥320,000（諸手当込）

応募方法　まずは履歴書、職務経歴書を当社まで郵送ください。
後日、詳細をご本人に通知させていただきます。
応募先　〒604　京都市中京区東堀川通御池下ル三坊堀川町55-1
大同ビル5階　株式会社 彩京


スーパーファミコン®は任天堂の商標です。
SUPER FAMICOM LICENSED BY NINTENDO
スーパーリアル麻雀PV
パラダイス
オールスター4人打ち
一気飲み大会
4月21日(金)
発売予定
9,800円(税別)
私のファンクラブよみんな応援してね！
会員カードを制作中で～す。お楽しみにょ！
それはちょっと違うと思うんですけど…
P's CLUB
P's CLUB
開会のお知らせ
今までほとんど活動をしていなかったセタファンクラブだけど、この春からスーパーリアル麻雀ファンクラブとして活動再開！その名も「P's CLUB」だ、よろしくね。
入会してくれた人、全員に会員カードと記念品をお届けしますが、入会金、年会費などはいただきません。詳しい入会方法は、スーパーファミコン版「PVパラダイス」の取扱説明書に載ってるよ。
スーパーファミコン版リアル麻雀最新作は、
シリーズ初の4人打ち麻雀。
II～Vに登場した9人が勢揃いする値打ちモノ。
ついでにファンクラブ入会の特典付き！
※画面はサターン版のものです。
業務用のものではありません。
8,800円(税別)
セガサターン版PV、ついに完成！
5月下旬出荷に向けて、
ただいま量産中!!
スーパーリアル麻雀
PV
SEGA SATURN


The Future Is Now
SNK®
未体験の闘い(バトル)が、君
風雲黙示録™
格闘創世
ふううんもくしろく ©SNK 1995
CD版
6月発売予定
価格8,800円(税別)
(ロムカセット版
5月発売予定
価格未定)


を待つ。
獅子王
イーグル
ゴズウ
メズウ
キャロル
エコラ
ジョーカー
チュン
ゴードン
ハヤテ
拳で闘うか、武器で闘うか。
対戦史上に風雲急を告げる近未来格闘!!
時は21世紀前半、謎の男「獅子王」が開催する「獣神武闘会」に最強の闘士達が集う!鍛えぬいた力と磨きぬいた技で叩きのめせ!自慢の武器で大ダメージを与えろ!全く新しい格闘スタイルと新・2ラインシステムを実現した衝撃の近未来バトルが、今始まる!!
熱いゲームを、熱いまま、手にして欲しい。
NEO·GEO CD
大容量56Mメモリー搭載。ネオジオCD●希望小売価格49,800円(税別)
■製品の仕様等は変更する場合があります。(付属品)●ネオジオCDコントローラー×2●ステレオ音声接続コード×1●映像接続コード×1●ACアダプター×1
NEO GEOはSNKの登録商標です。
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ■ネオジオテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110 ※電話番号はお間違えなく。


CAPCOM
はがね
鋼の瞳に、なにを見る。
21世紀末…。「コロニー連合国」は強大な軍事力をもって、
地球から完全に独立しようとしていた。
時代に導かれ、交錯する6つの運命と、
彼らの搭乗を静かに待つ12体のVA(ヴァリアントアーマー)。
人類の存亡をかけた凄絶な闘いを前に、
はがね
鋼と人間がいま、ひとつになる。
※画面は開発中のものです。
●超重量級巨大メカが
繰りひろげる、破壊と爆炎の
超絶ロボットバトル!!
●「ウェポン攻撃」「ブースト機能」
搭載の大容量300メガ・
ハイパーアクション!!
●対CPU戦で各キャラクターごとに
織り成される6つの熱い
ドラマティック・ストーリー!!
TVアニメ「ストリートファイターII V」
●読売テレビ発 日本テレビ系列27局ネット
●毎週月曜日19:00～19:30放映中
全米大ヒットのハリウッド映画
ストリートファイター
東宝洋画系でGW全国ロードショー
STREET FIGHTER
"チャゲ&飛鳥"のエンディングテーマ
「Something There」ビデオクリップも同時上映
★カプコンソフト情報★ 大阪(06)946-6659 東京(03)3340-0718 札幌(011)281-8834 仙台(022)214-6040 名古屋(052)571-0493 広島(082)243-6264
松山(0899)34-8786 福岡(092)441-1991 ●電話番号はよく確かめて、おかけ間違いのないようにしてください。


CYBERBOTS™
FULLMETAL MADNESS
©CAPCOM 1994, 1995 ALL RIGHTS RESERVED.
CPS II
第10弾
サイバーボッツ
フルメタル マッドネス
QSOUND™
QSound Chips have been developed by QSound and incorporate QSound's proprietary QSound sound enhancement technology.
Qサウンド™はQサウンド社の商標です。

ゲーメスト
May 5.15 1995
No.142
平成7年5月15日発行(毎月2回15日、30日発行)
第10巻第8号通巻第142号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人●加藤 博 編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 ☎03(3293)9321
特別定価530円(本体515円)送料140円




雑誌22443-5/15 ©SHINSEISHA 1995 Printed in Japan
T1022443050533